
2 CD
Juego + demos
ENTRA EN JUEGO
FEBRERO 2002
Nº15
GAMELIVE PC
JUEGO
COMPLETO
DE REGALO
FORCE 21
Peligro amarillo
SOLDIER OF FORTUNE 2
Más impactos, más polémica
DEMOS
ESPECIAL
Return to Castle Wolfenstein
• Demo para un jugador
• Demo multijugador
Medal of Honor
Serious Sam: The Second Encounter
Battle Realms
Nuevo mod de QUAKE III
Generations Arena
y todos los parches, extras, utilidades...
MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT
Hazañas bélicas
VIRTUA TENNIS
Crazy Taxi...
Lo mejor de Dreamcast se pasa a tu PC
Nº 15 FEBRERO 2002 • 4,95 EUROS (824 PTS.)
Portugal: 4,95 € (992 Esc.) - Canarias/Ceuta y Melilla: 5,10 € (849 Pts.)
00015
8 424094 001477
Publishing Ibérica
LOS AVANCES MÁS ESPERADOS LOS ANÁLISIS MÁS RIGUROSOS

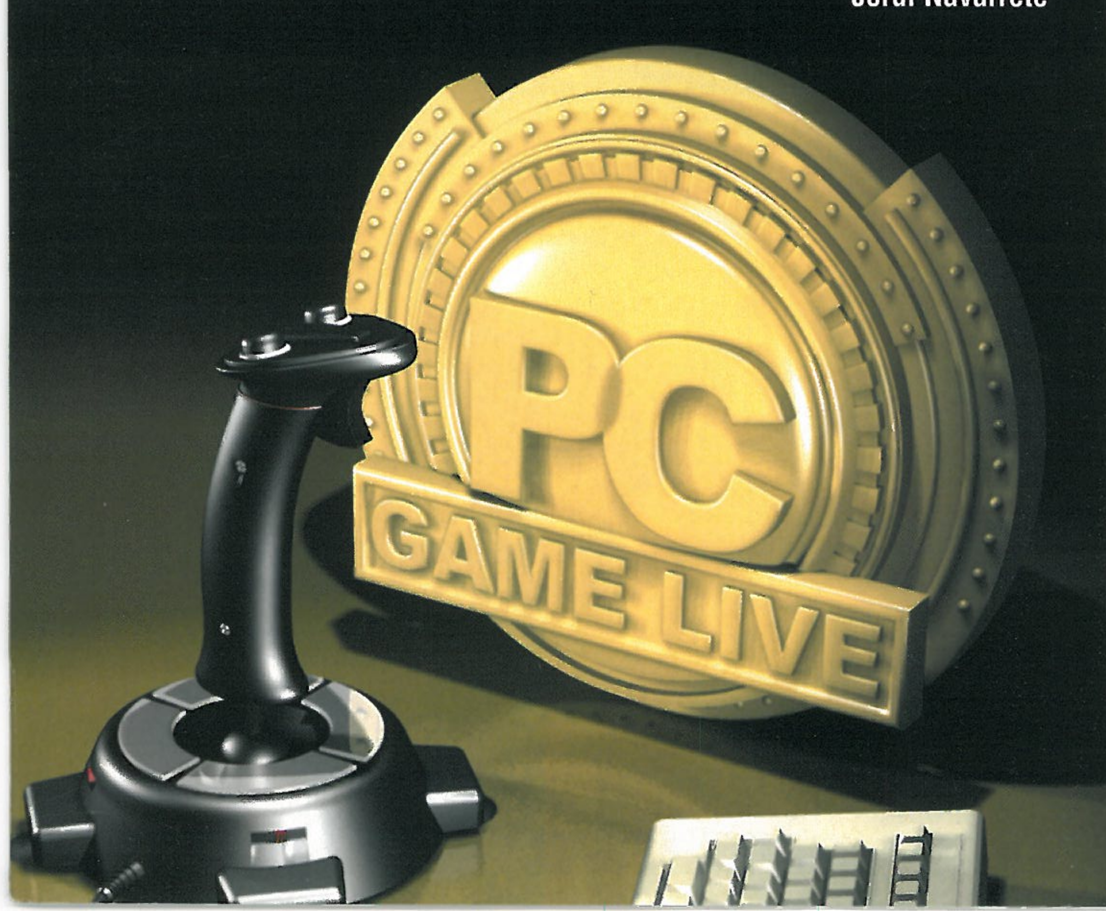
SOMOS MUCHOS

La supuesta agonía de los juegos de ordenador empezó hace una década larga, pero lo cierto es que los compatibles no sólo no han pasado a la historia como herramienta lúdica, sino que continúan creciendo. Los datos de la última campaña de Navidad son elocuentes: las ventas han aumentado alrededor de un 40% con respecto al año anterior. Es decir, que se ha invertido una tendencia negativa que se arrastraba desde mediados de la década pasada. Algo habrán tenido que ver en este sensible aumento los buenos datos del juego *on line*. Sigue lejos del techo que le marcaron hace años los profetas de la revolución en la Red, pero ya reúne a más de 25 millones de jugadores habituales en todo el mundo. Más del doble que hace dos años.

En cuanto a títulos concretos, el triunfador indiscutible de la última bacanal de consumo navideño ha sido *Harry Potter y la piedra filosofal*, lo que demuestra que los grandes fenómenos mediáticos también arrastran nuevo público al PC. Hay otro dato que también contradice tópicos ampliamente aceptados: títulos como la última ampliación de *Los Sims* o *Empire Earth* se mantienen entre los más vendidos, confirmando que hay sitio en el mercado para juegos de clara orientación "pecera", y que no todo van a ser productos multiplataformas para todos los públicos.

Ni el resto de plataformas lúdicas ni la imparable recesión están pudiendo con el PC. La razón es que tú y muchos como tú seguís ahí, al otro lado, apostando por este tipo de ocio, desmintiendo los negros augurios de francotiradores del pesimismo y futurólogos de postal.

Jordi Navarrete





C/ Mestre Nicolau, 23 – Entlo.
08021 Barcelona - España
Telf: 932 418 100
Fax: 934 144 534
gamelive@ixoiberica.com
Depósito legal: B-43.754.2000

Editor
Franc Machado

Jefe de redacción
Jordi Navarrete
jnavarrete@ixoiberica.com

Coordinador de edición
Miquel Echarri
m.echarri@ixoiberica.com

Redacción
Sergi Sánchez, Joan Font
y Sandra Sol

Asesor externo
Stéphane Kauffmann

Colaboradores
E. Artigas, J. J. Cid, A. Guerra,
M. A. González, A. Jiménez,
G. Masnou, X. Pita, J. Ripoll

Desarrollo CD-ROM
Ricard Carreras
rcarreras@ixoiberica.com

Jefe de producción
Guillermo Escudero

Maquetación e ilustración
Martín Sánchez
martin@ixoiberica.com

Departamento de fotomecánica
Francis Breuil, Jéssica Cabana,
Joan Aguiló, Carolina Rodríguez

Publicidad
Roger Roca
roger@ixoiberica.com

Responsable de suscripciones
Pere Giménez
suscripciones@ixoiberica.com

Impresión
Giesa-Rotographik- Tel: 934 150 799

Distribución España
Dispaña- Tel: 914 179 530
Depósito legal: 29722- 99

Importadores para América
ARGENTINA: York Agency S.A.
MEXICO: Pernas y Cía. S.A. de C.V.
VENEZUELA: Bloque Editorial de Armas

GAMELIVE es una marca comercial de IXO Publishing Ibérica, filial del grupo IXO Publishing.

Gerente
Christophe Bonicel

Precio para España: 4,95 € (824 pesetas)
Precio para Portugal: 4,95 € (992 escudos)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 5,10 € (849 pesetas)
28/02/2002

DIFUSIÓN CONTROLADA POR



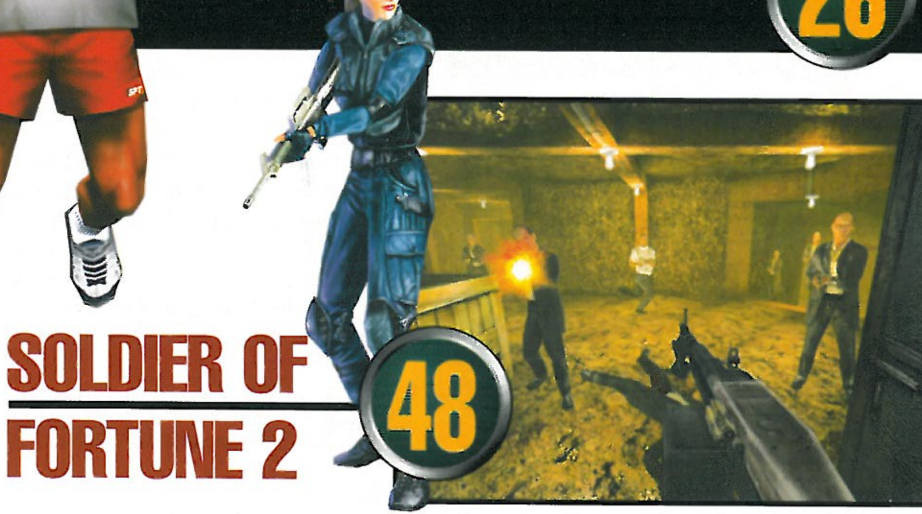


CONTENIDOS FEBRERO 2002

AIRES DE CONSOLA

¿Quién dijo que con consolas no se juega? Si una compañía como Sega se esfuerza en convertir a PC lo más granado de su catálogo para recreativas y Dreamcast, lo menos que podemos hacer es darle una calurosa bienvenida. ¿Quién rechazaría joyas como *Virtua Tennis* o *Crazy Taxi*?

26



SOLDIER OF FORTUNE 2

48

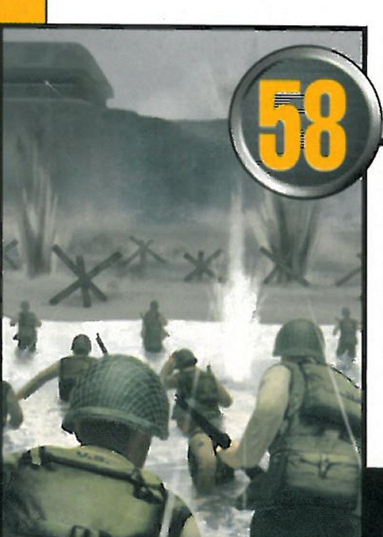
Un juego que pretende pasar a la historia más por bueno que por polémico. Cuando falta muy poco para su publicación, Raven exhibe un proyecto que huele a acción realista y de impacto por los cuatro costados.

EMPIRE EARTH, LA GUÍA



98

¿Quién no se perdería en un laberinto con parada y fonda en la historia de la vieja Macedonia, la Inglaterra de las eternas guerras con Francia o los futuros conflictos tecnológicos? Demasiada historia y demasiada estrategia para superarlas sin ayuda de una guía.



58

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT

Sigue la epidemia de excelentes juegos de acción de todo tipo. El siguiente virus que va a anclarnos a nuestro teclado lleva la firma de 2015 Inc. y ofrece viñetas bélicas realistas y de apasionante desarrollo.

CARTA BLANCA



Las opiniones son como el apéndice: todos tenemos uno (hasta que nos lo extirpan) y a nadie suele importarle lo más mínimo cómo es el que tienen los demás. Tal vez eso explica que a estas alturas *FIFA* siga despertando pasiones encontradas y que tanto los que lo detestan como los que no pueden vivir sin él se expresen con pasión y vehemencia.

La secta del patín

En vuestro número 13 (diciembre 2001) y en el reportaje sobre compras navideñas, incluís un comentario sobre el juego *NHL 2002* diciendo "un deporte que en nuestro país tiene menos adeptos que la petanca".
Es verdad que somos pocos los aficionados a hockey sobre hielo en nuestro país, bastantes menos que los aficionados a la petanca, pero estoy seguro de que os daríais con un canto en los dientes si cada aficionado al hockey y a la petanca se acercase al quiosco cada mes a comprar vuestra revista. Así que creo que un poco menos de desprecio no iría mal.
Pere Gendrau (e-mail)

Era broma, Gendrau. Nos encantaría convertirnos en revista de cabecera de todos los aficionados a la petanca y al hockey sobre hielo del país. Lo que ocurre es que cada vez que hacemos una broma nos ganamos la antipatía de algún colectivo. Vamos a tener que pasarnos al humor blanco y sin una gota de mala leche o acabaremos recibiendo sobres llenos de ántrax.

Acción para Pentium II

Quería preguntaros si me podríais recomendar un juego tipo *Ghost Recon* pero que se adapte a un Pentium 2 233 MHz, con 32 MB de RAM y una tarjeta gráfica de 16 megas, una VooDoo 3 2000. Si hicierais el favor de contestarme a mi petición os lo agradecería mucho.
Ah, se me olvidaba, acabo de comprar la revista de enero y no consigo instalar *DuelField* porque me dice que no se puede extraer la información del CD. Decidme lo que tengo que hacer con esto para que funcione.
Muchas gracias por vuestra ayuda.
Alberto A. (e-mail)

Hombre, tu equipo no es de novísima generación pero tampoco está mal. Prueba a echarle un tiento al primer* Rainbow Six *o a* Spec Ops*, dos juegos del estilo que te gusta y no muy exigentes en cuanto a hardware. Sobre* DuelField*, prueba a copiarlo en tu disco duro e instalarlo desde allí.

FIFA y compañía

Hola, tengo varias dudas que a ver si me podéis resolver.
1. Soy un chaval de 15 años al que le flipa *Half-Life* y tengo varias ideas de mods para el juego. ¿Qué programas necesito aparte de *Half-Life* para poder hacerlos? Tengo ya el programa para hacer mapas de *Half-Life* pero eso no sacia mi sed. Por favor, ayudadme.
2. ¿Cómo demonios se juega al *Counter* con bots? Tengo *Half-Life*, *Opposing Force* y la versión de *Counter* que dabais en el numero 4 de vuestra revista y no sé cómo hacerlo.
3. Yo era un jugador *FIFA*, pero en 2000 me harté de seguir con la estafa y dejé de comprarlo. Pero ahora me salen con que no sé qué cambios y... bueno, la cuestión es que doy un voto de confianza ¿Y con qué me salen? Con la misma porquería (o peor, si es que eso es posible), sólo que con otro anuncio. Los jugadores parecen muñecos de feria estirados por un hilo. ¡La pelota puede atravesar a los jugadores! Ya puedes tener un motor hidráulico dándole al triángulo, que el jugador no correrá a más de 2 Km/h. Los porteros siempre paran el balón igual (si es que se lo paran, porque son más malos...). Y no voy a seguir criticándolo, que si no, luego no duermo. ¡¡Qué estafa!!
A ver cuándo hacen un *ISS Pro Evolution* para ordenador.
Gracias Konami, por hacer a este joven feliz.
Mateo C. Brasó (Zaragoza)

***Tu primera pregunta es de difícil respuesta. Lo primero que deberías hacer es conseguir el motor del juego que quieres modificar. El siguiente paso es modificar el código fuente, lo cual requiere tener ciertos conocimientos de programación, y eso es algo que nosotros no podemos enseñarte. Que sepamos no existe ninguna herramienta específica para diseñar mods de* Half-Life.
Si quieres jugar con bots, visita www.media-vida.com. Allí encontrarás muchos y la explicación de cómo jugar con ellos.
En cuanto a FIFA*, siempre que se nos pregunta, decimos lo mismo. Sigue siendo el mejor simulador de fútbol para PC con diferencia. Para bien o para mal. Otra cosa es que no guste a todo el mundo (¿qué gusta a todo el mundo?) o que la serie haya evolucionado más bien poco a lo largo de sus ya casi innumerables ediciones. Pese a todo, el último* FIFA *sí supone un cierto salto cualitativo con respecto al anterior.***

Vuelo profesional

Soy un asiduo lector de vuestra revista y me gustaría daros las gracias por ella, porque todos los meses la tengo esperando en mi quiosco. Bueno, el rollo es que me he comprado *Flight Simulator 2002 Professional Edition*. Me gustaría saber una página para poder bajarme más aviones.
Saludos y feliz año nuevo.
José Luis Alegre (e-mail)

Nuestro gurú de la simulación nos ha indicado muchas webs desde donde puedes bajarte aviones para* FS2002*. Algunas de las más populares son: www.simuvuelo.org; www.fsplanet.com; www.flightsim.com; www.fs2kworld.com; www.fsfreeware.com, www.meljet.com, y www.avsim.com, en http://ftp.avsim.com/library/, www.avsim.com/posky/home.shtml y http://avsim.com/ffg/. De nada.



Peligro escondido

Me gustaría saber si se va a hacer una segunda parte de *Hidden & Dangerous* y si no es así si existe algún otro parecido en el que tengas visión en tercera persona de los soldados, conduzcas vehículos y puedas coger las armas de los muertos. ¿Tal vez cumplan tales requerimientos el *Deadly Dozen* y *Medal of Honor*?
Julián Pavesio (e-mail)

***Sobre la secuela de* Hidden & Dangerous*, que está en proyecto desde hace más de un año, puedes encontrar información (no mucha, la verdad) en su web oficial: www.hidden-and-dangerous.com. Parece que Illusion ha preferido centrarse en acabar cuanto antes* Mafia *a costa de dejar algo aparcado el desarrollo de la secuela de su juego estrella. En cuanto a* Medal of Honor: Allied Assault*, es un extraordinario juego de acción bélica, aunque no tiene demasiados puntos de contacto con* Hidden & Dangerous.**

Posesión infernal

Escribo para explicaros los motivos por los que voy a dejar de jugar a *Diablo 2* en el servidor de Battle.net. Aunque el juego lleva meses perdiendo adeptos, yo seguía enganchado y había conseguido subir a tres de mis personajes por encima de nivel 85. En las últimas semanas han salido varios programas que explotaban un agujero en la seguridad de Battle.net. Hace dos días, se produjo un ataque en el que varios jugadores utilizaban un nuevo programa que permitía duplicar fácilmente cualquier objeto. Durante lo que yo llamo "la noche de los *dupes*", *Diablo 2* fue injugable ya que el sistema de duplicación requería la creación constante de nuevas partidas, con lo que el *lag* se hizo insoportable. Pero lo peor de todo es que los objetos ya no tienen ningún valor y el juego ha perdido casi toda su gracia.
Carlos Pérez (e-mail)

Pues sí, una pena lo que está pasando con Diablo 2, pero Blizzard ha prometido tomar medidas para que nada de esto ocurra en el futuro. En concreto, el problema de protección del que hablas ya ha sido corregido.



La ruta a Japón

Me he comprado el *FIFA Football 2002* y tengo que decir que es el mejor juego de fútbol para PC que he probado en mi vida. Tiene unos gráficos deslumbrantes (eso como todos los años), unas animaciones muy fluidas y una jugabilidad a prueba de bombas.
Tengo una duda: he ganado todas las clasificaciones mundiales y todos los torneos y esperaba jugar la ansiada Copa del Mundo de Japón y Corea 2002, pero en vez de eso se desbloqueó la Copa Confederación FIFA, que no es ni mucho menos el Mundial, ya que sólo hay unas 16 selecciones. Aun así, la jugué, la gané, pero no me apareció el ansiado mundial. Y yo me pregunto: ¿qué tengo que hacer para jugar la Copa del Mundo 2002?
Manuel Gil (e-mail)

***FIFA 2002 contiene numerosas competiciones, incluida la clasificación para el Mundial 2002, pero no la fase final propiamente dicha, que se disputará en Japón y Corea el próximo verano. Habrá que esperar al* Copa del Mundo 2002 *que publicará EA Sports poco antes de que comience la gran cita para debutar con la elástica nacional sobre césped coreano. Eso sí, todo lo que consigas desbloquear en FIFA 2002 lo tendrás disponible desde el principio en* Copa del Mundo 2002.**



Fantasías compatibles

Soy un fanático de los juegos de rol (*Final Fantasy, Diablo 2, Baldur's Gate 2* y un largo etc.). Quisiera saber si el tan esperado juego para PlayStation 2 *Final Fantasy X* se editará también en versión PC. Muchas gracias por todo. Y a ver si os animáis y nos regaláis algún juego de rol. Saludos e id con Dios.
Joaquín Jiménez (e-mail)

Pues no,* Final Fantasy X *es una exclusiva PS2, así que no va a ser convertido a compatible. Sí podremos jugar en PC a la siguiente entrega de la serie, que será exclusivamente on line y se editará en Japón la próxima primavera. Aún no hay fecha oficial para la edición europea.

Chapuzas no, gracias

Viva Windows, vivan los juegos y vivan las chapuzas. Por no variar, los compradores de juegos o software, aparte de soportar los continuos fallos que nos obligan a conectarnos horas a Internet para bajar parches que deberían ser innecesarios, pagamos por productos betas, inacabados o injugables.
Viene esto a cuento porque en los años que llevo jugando he pagado por juegos que deberían haberme pagado a mi por jugar, ya que después de pagar ocho mil pesetas por *Privateer 2* y conseguir 17 cuelgues en una hora, acabé jugando una versión sin vídeos, que no se colgaba ni una vez. Después de pagar otras tantas por *Ultima IX*, mi personaje quedó atascado ¡bajo el suelo! Y después de pagar por *Return to Castle Wolfenstein*, resulta que no funciona en Windows XP.
Pues bien, a partir de ahora, no pagaré un duro por otro juego y me limitaré a jugar los que regalan algunas revistas, aunque no sean lo último de lo último, ni "los mas esperados".
Viva "Nitrosoft", viva las distribuidoras que traducen fatal, las que no traducen nada (al menos no lo estropean, pero yo entiendo castellano y el inglés no es mi idioma) y las distribuidoras que (salvo honrosas excepciones, léase FX, por ejemplo) desprecian a los que pagamos por sus ¿juegos? sin dar más garantía que estar seguro de haber pagado siete u ocho mil pesetas. Que les zurzan. Un saludo y seguid trabajando y crucificando a quien lo merezca.
José Luis Muñiz (e-mail)

Muñiz, mantente unos días alejado de tu compatible, porque es evidente que atraviesas una mala época. El síndrome de usuario cabreado se supera siendo más selectivo que nunca en tus compras. A nada que aciertes un par de veces, ya verás como empiezas a sentirte un poco mejor.

Si quieres que sirvamos de altavoz a tus puntos de vista, dudas, quejas o exabruptos, no te cortes y escribe a :

CARTA BLANCA
Game Live
C/ Mestre Nicolau, 23 - Entlo.
08021 Barcelona

o envíanos un e-mail a :
cartablanca@ixoiberica.com



USA LA FUERZA, RAVEN

Jedi Knight II se aproxima



La secuela de *Jedi Knight* está a punto de entrar en fase beta. Así lo ha confirmado James Monroe, líder del equipo de programadores que se encarga del proyecto. "*Jedi Knight 2: Jedi Outcast* ya está casi en su recta final", ha declarado Monroe. "Estamos acabando de adaptar el motor de *Quake 3: Team Arena* a las nuevas opciones que queremos que ofrezca el juego y también trabajamos en aspectos cruciales de la partida solitaria, el nuevo sistema de IA y los efectos dinámicos de luz".

Una de las novedades más llamativas del nuevo *Jedi Knight* es que se está trabajando en un sistema de combates más variado y flexible en el que tendrá mucho protagonismo el sable de luz, algo que muchos jugadores echaban de menos en el juego original. El nuevo sable va a ser un arma de fácil manejo, que permitirá realizar movimientos muy variados y encadenar acciones de forma sencilla.

Hasta tal punto llega la pasión por todo lo que tenga que ver con la mística Jedi que muchos fans han pedido en los foros de Raven, la compañía que se está encargando del proyecto, que les permitan personalizar el color del sable de luz. Aunque la necesidad de ajustarse a la licencia de Lucas Arts no va a permitir muchas alegrías en el modo historia individual, es muy probable que sí se incluyan opciones de configuración de los sables en el modo multijugador.

Pese a la importancia que cobrará la esgrima luminosa, no van a dejarse de lado el resto de armas, en especial las pistolas láser y la célebre Fuerza, que permitirá paralizar a los enemigos e incluso empujarlos al abismo sin necesidad de tocarlos. Otro detalle original es que por primera vez van a hacer su aparición las mujeres Jedi, demostrando lo que todos sospechábamos: no sólo los hombres pueden ser portadores de las misteriosas midiclorias.

Como hemos podido comprobar, el juego se beneficiará de una serie de avances tecnológicos, entre los que destaca el sistema de animación y modelado GHOUL2 que, en palabras del propio Monroe, "emplea lo mejor de las tecnologías implementadas en *Soldier of Fortune* y *Elite Force*", anteriores éxitos de Raven Software. Si a eso añadimos una banda sonora dinámica que incluirá los impagables temas de John Williams, ya tenemos un juego de muchos quilates en el punto de mira.

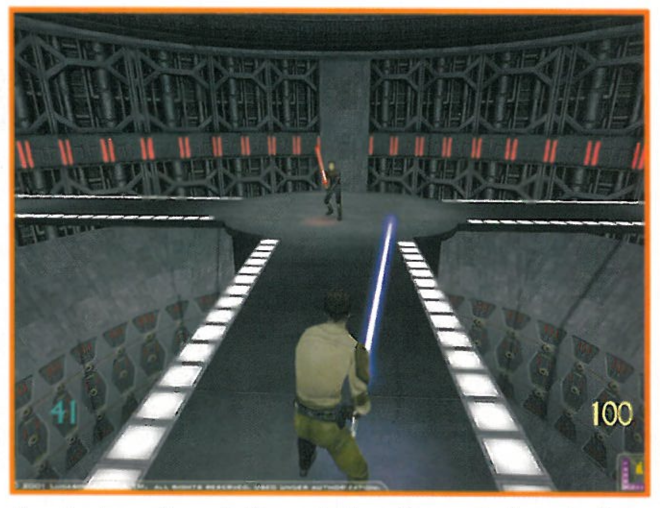


Sentiremos fluir en nuestro interior el poder del sable de luz por medio del ratón.

Proein distribuirá *Jedi Knight 2* en nuestro país la próxima primavera. El mes que viene publicaremos un completo avance basado en el material que hemos podido probar en la sede de Activision. En la página oficial del juego (http://www.lucasarts.com/products/outcast/html/default.htm) encontrarás información sobre diversos aspectos técnicos del juego, así como una breve reseña sobre su argumento y una completa descripción de las características de Kyle Katarn, caballero Jedi y protagonista principal del juego.



No faltarán mortíferas granadas en esta nueva entrega de *Jedi Knight*.



Los duelos entre caballeros Jedi serán uno de los principales reclamos.

"LA MEJOR CONTINUACIÓN POSIBLE PARA LA SAGA EVIL DEAD"

BRUCE CAMPBELL

EVIL DEAD

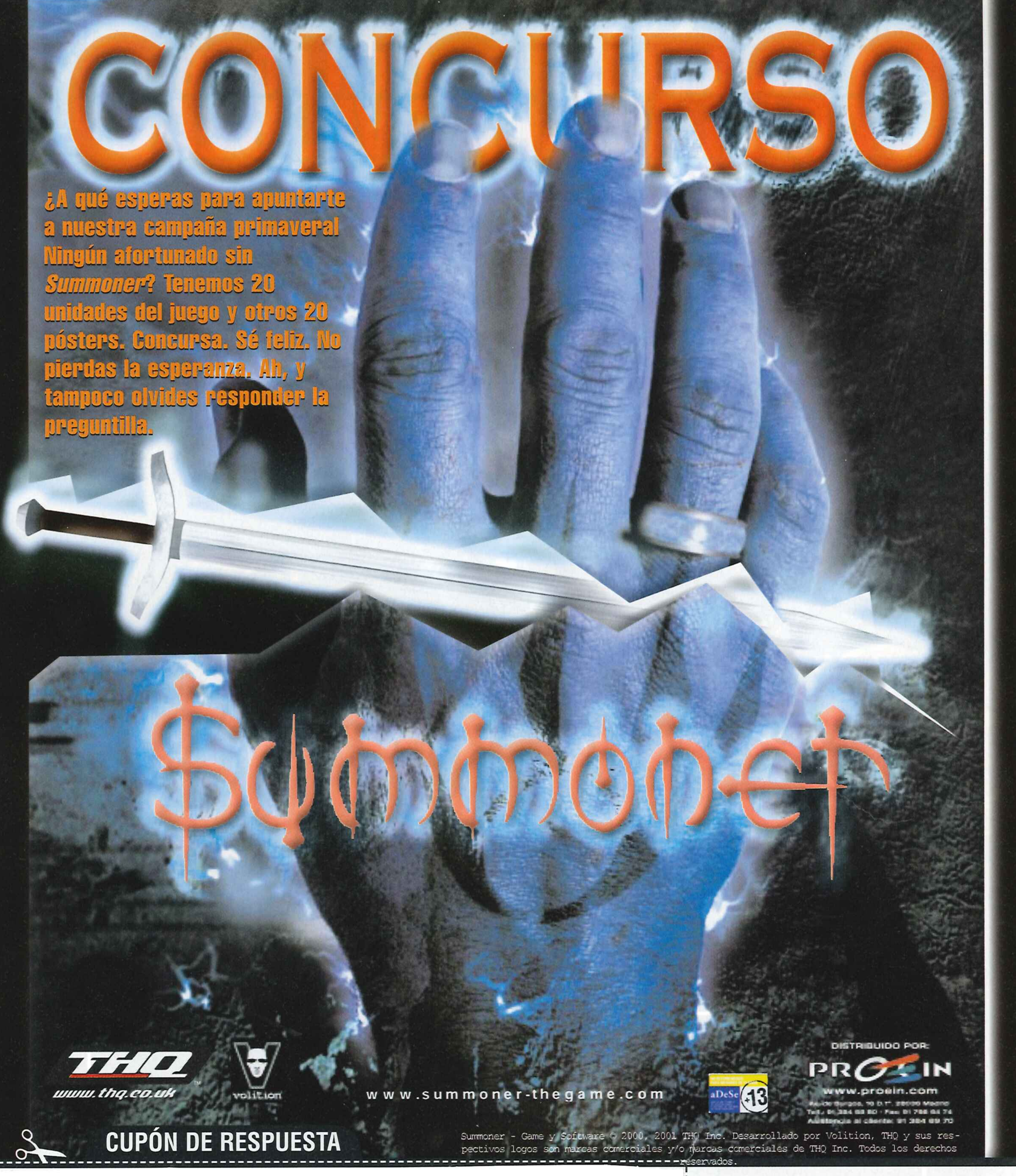
HAIL TO THE KING™

Una nueva forma de revivir las intensa
emociones provistas por la serie
cinematográfica de forma totalmente
interactiva.

PlayStation. Dreamcast. PC CD ROM

aDeSe +16





BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de junio e indicar "Concurso Clive Barker´s Undying" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de junio y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de julio.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.



TODOS QUIEREN TENERLOS

¿Qué poder encierran estos anillos?


Las viviendas de Frodo y los suyos se están recreando de manera muy fidedigna.

Con el fabuloso éxito cosechado por el estreno cinematográfico de *El Señor de los Anillos: La Comunidad del Anillo*, no es de extrañar la carrera establecida entre dos importantes productoras para lanzar juegos de esta licencia al mercado. Ya informamos que EA se basará directamente en las películas de Peter Jackson, mientras que Universal Interactive cuenta con los derechos de las novelas de J. R. R. Tolkien.

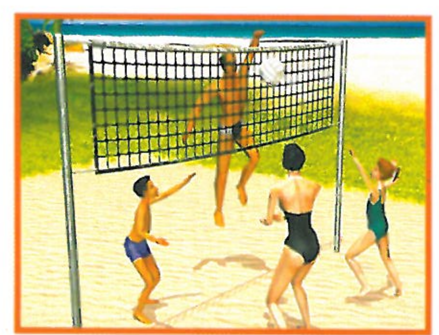
Te mostramos imágenes de estos últimos, con los que "Universal Interactive tiene el objetivo de llevar la gran obra literaria de Tolkien al mayor número de jugadores posible", en palabras de su presidente, Jim Wilson. "Las características únicas de cada plataforma mostrarán aspectos particulares de La Tierra Media. Los juegos multijugador *on line*, por ejemplo, permitirán la mayor recreación interactiva de los personajes originales del universo de Tolkien".

La Comunidad del Anillo será un título de acción y aventura en tercera persona. En él podrás encarnar a tres miembros de la Comunidad, Frodo, Aragorn y Gandalf, en un viaje desde la comarca hasta las profundidades de Moria, explorando la Tierra Media, resolviendo puzzles y luchando con Orcos y Jinetes Negros. Si todo va bien, la primera entrega de la trilogía podría llegar a las tiendas a finales de año.



VACACIONES DE PRIMAVERA

Al menos para Los Sims, en su nueva expansión


Bien que la familia juegue unida, pero papá-Sim parece un poco abusón.

Electronic Arts ha confirmado el lanzamiento para esta primavera de *Los Sims Vacation*, una nueva expansión para el juego de Will Wright. "*Los Sims Primera Cita* te permitía sacar un Sim de casa para relacionarlo sentimentalmente", comenta Tim LeTourneau, productor de Maxis. "Con *Vacation* te llevarás a toda la familia a una fabulosa isla donde disfrutarán de unas merecidas vacaciones a su estilo".

No sólo escaparán de su rutina diaria, también podrán pasar unos días en colinas nevadas, playas paradisíacas o campamentos forestales. Allí se entretendrán buscando tesoros escondidos, pescando, jugando al volley-playa o practicando deportes de aventura.

Tampoco faltarán más de 120 nuevos objetos para los coleccionistas, nuevas interacciones sociales y numerosos personajes cómicos que añadan simpatía a este tiempo de relax. Y ten cuidado con los pillos que quieran quedarse tu cartera o con perder al chiquillo por ahí.

Un nuevo éxito casi garantizado para esta poderosa franquicia traducida a 13 idiomas, que ha dominado las listas de ventas de PC en los dos últimos años y que entre todos sus títulos suman ya la espectacular cifra de 11 millones de unidades vendidas. ¡Y las que quedan!


¡Cuidado con las bolas de nieve, son menos inofensivas de lo que parecen!

RENIEGA DE TU PC... O NO

¿Es suficiente tu hardware para C&C Renegade?



Westwood está dando los últimos retoques a la nueva entrega de su gran franquicia, *Command & Conquer: Renegade*. De hecho, su banda sonora de 15 temas, que incluso se editará en algunos países como CD musical, ya está terminada. No pasará mucho tiempo hasta que Electronic Arts lo ponga a tu alcance en todas las tiendas de software de España, pero para entonces ya sabrás lo bien que funcionará en tu PC. ¿Cómo?
Gracias al software de MadOnion, conocidos por su banco de pruebas *3DMark*, que junto a Westwood y Nvidia se ofrecen a comprobar más de 300 atributos de tu ordenador, compararlo con su base de datos de tres millones de equipos y contarte el rendimiento que obtendrás de *Renegade*.
Caso de que sea menor del que esperabas, siempre puedes tirar de los consejos que te ofrecen, como adquirir una potente GeForce de nueva generación. Tanto la comprobación como la web oficial del programa las encontrarás aquí:
westwood.ea.com/games/ccuniverse/renegade/english/index.shtml.

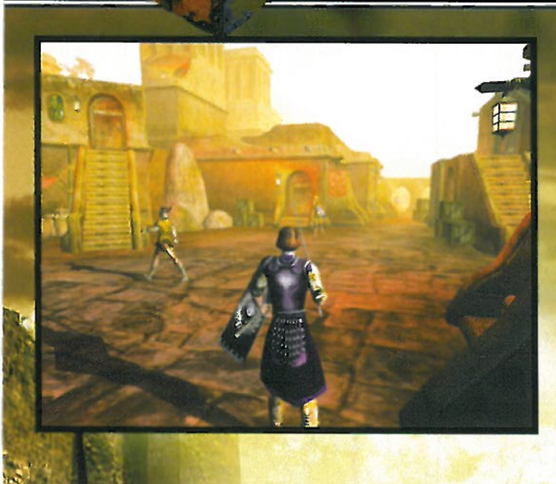


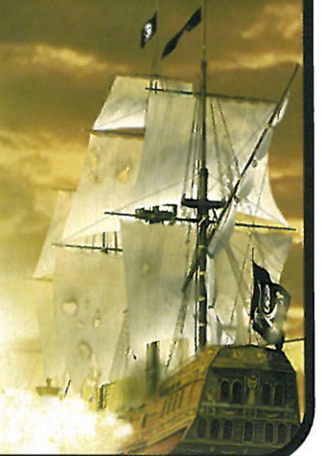
La eterna lucha de los GDI contra la Hermandad de Nod esta vez será algo personal.

MÁS JUEGOS PARA EUROPA

Morrowind y Sea Dogs en camino

Los próximos nueve juegos de Bethesda Softworks llegarán a Europa vía Ubi Soft Entertainment, merced al acuerdo de distribución recientemente firmado entre ambas compañías. Durante el presente trimestre cabe esperar la publicación de *Sea Dogs*, que debía haberse publicado a finales del año pasado y que analizábamos en el número de noviembre.
En primavera verá la luz *Morrowind*, el juego de rol que completará la trilogía *The Elder Scrolls*. Los capítulos anteriores, *Arena* y *Daggerfall*, hicieron historia a mediados de la pasada década por su calidad visual, sencilla interfaz y profundidad de juego.





¿QUIÉN DETENDRÁ AL DOCTOR X?

El juguete Action Man como aventura educativa

El Dr. X quiere conquistar el mundo derritiendo los casquetes polares con la ayuda de Tempest. Action Man deberá afrontar nueve misiones llenas de acción entre tormentas de hielo y tenebrosos escenarios. Menos mal que cuenta con geniales cachivaches para salir airoso.
Action Man Aventuras en el Polo Norte es el primero de una serie de juegos de "aprender divirtiéndose" dirigidos a los más pequeños. Se tratará de completar sencillas tareas de aritmética y solucionar puzzles ocultos, todo aderezado con la acción al más puro estilo de Action Man. El juego llegará en marzo.



Helados páramos sirven de escenario al quinto videojuego de Action Man.





VUELVE EL TORNEO

Infogrames confirma Unreal Tournament 2



El nivel de detalle y animación de los nuevos personajes hará que se te caiga la baba.

Tras semanas de rumores, Infogrames salió a la palestra para confirmar la realización de *Unreal Tournament 2*, cuyo desarrollo comenzó en secreto hace más de un año. Digital Extremes, que también trabajó en anteriores títulos de la serie, es el equipo programador encargado del proyecto. Treinta niveles, cincuenta personajes con seis veces más polígonos que en el original, cinco modos multijugador y un nuevo arsenal con decenas de armas son algunos de los números que se barajan en el programa.

En las partidas de un solo jugador encarnarás al capitán de un equipo que evolucionará según tus preferencias y para el que podrás fichar otros componentes. Habrá estaciones de recarga para la salud, munición y coraza, nuevos movimientos especiales y entre los modos on line destacan *Domination 2*, con dos zonas que conquistar, y *Bombing run*, donde hay que transportar una bomba hasta la base contraria para puntuar. La fecha de edición prevista es el tercer trimestre de este año.

CARRERAS A LA AMERICANA

Nascar Racing 2002 a la vuelta de la esquina

Sierra Entertainment y Papyrus esperan tener listo su *Nascar Racing 2002 Season* este mes de febrero. Continuación de *Nascar Racing 4*, mantiene su licencia oficial sobre la nueva temporada de la Winston Cup Series, sus espectaculares vehículos y todos los esponsors. Lecciones de conducción, nuevas ayudas y tours narrados por el tres veces campeón de la especialidad Darrell Waltrip servirán para introducir a los no iniciados en estas emocionantes carreras, las más populares en Norteamérica.

Se ha mejorado el sistema de sonido así como los gráficos, cada entrega más realistas. También destaca el trabajo realizado sobre el editor de repeticiones, que permitirá al usuario montar las imágenes de sus actuaciones sobre la pista con resultados parecidos al del mejor programa televisivo.



Las competiciones nocturnas son muy populares en el circuito de Richmond.

LA CUARTA MARCHA

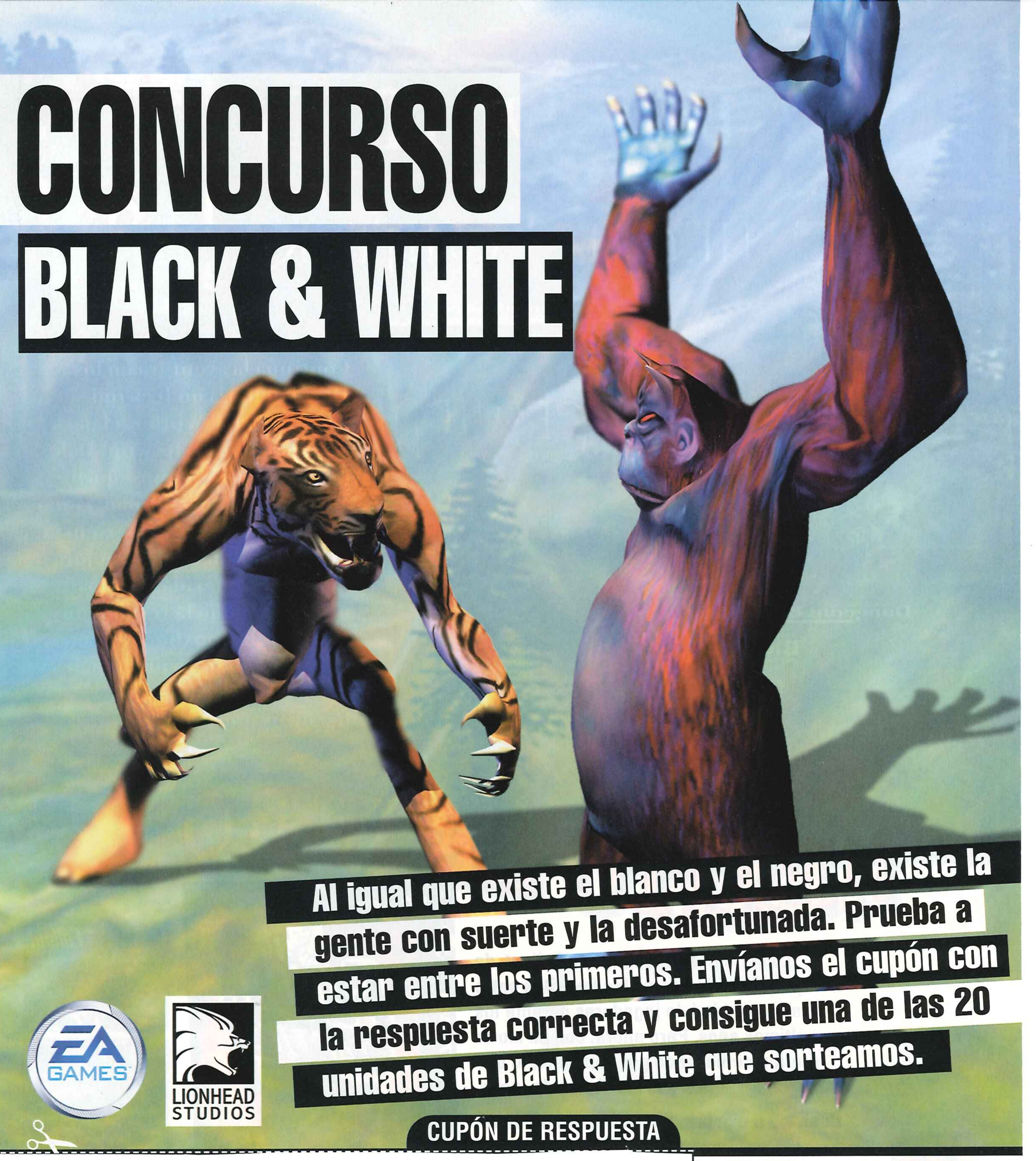
Verano veloz con Grand Prix 4



Otra secuela de prestigio recientemente presentada por Infogrames ha sido la de *Geoff Crammond's Grand Prix 4*, que llegará en junio. Desde la salida del primer título en 1992, la serie ha vendido más de dos millones de ejemplares, aunque la competencia se lo pondrá difícil para retener la corona de mejor juego de Fórmula 1.

Para conseguirlo esta cuarta edición cuenta con la licencia oficial de la FIA de la temporada 2001, con todos los pilotos, equipos oficiales y circuitos. Los boxes están siendo recreados mediante capturas de movimiento, habrá más opciones multijugador y tanto el motor gráfico como los cálculos físicos son nuevos. "No es sólo un juego de carreras", afirma el propio Crammond. "Es lo más cerca que estarás de la F1 sin estar realmente allí".

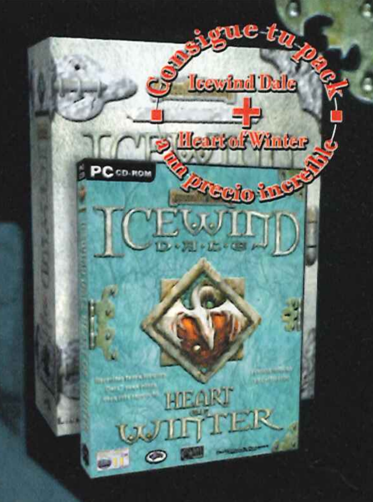




BASES DEL CONCURSO

- Para participar en el concurso, la carta con el cupón de respuesta deberá recibirse en las oficinas de IXO Publishing Ibérica antes del 5 de junio e indicar "Concurso Black & White" en una esquina del sobre.
- El sorteo se celebrará el 5 de junio y los nombres de los ganadores serán publicados en el número de julio.
- Sólo optarán al premio las cartas con la respuesta correcta.
- El premio no es canjeable por dinero.
- La participación en este concurso implica la aceptación de todas sus bases.





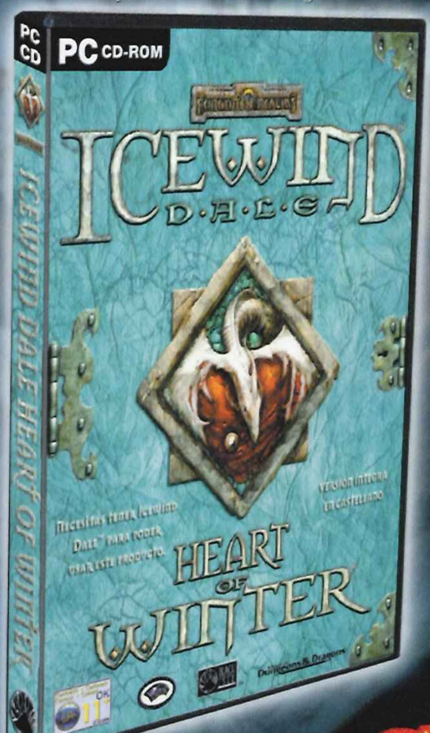
FORGOTTEN REALMS

ICEWIND DALE
HEART OF WINTER





Requiere Icewind Dale original



Continúa la aventura en los Diez Pueblos con Icewind Dale: Heart of Winter, el pack de expansión de Icewind Dale. Con nuevos elementos que aumentan la jugabilidad, como el mayor límite de experiencia, y otros que añaden las mejoras técnicas requeridas por los usuarios, como la resolución de pantalla 800x600. Además, 6 flamantes áreas principales y casi 20 monstruos y 60 hechizos nuevos.

Versión íntegra en castellano













Interplay

¡¡ÉXITO SEGURO!!





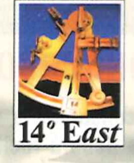


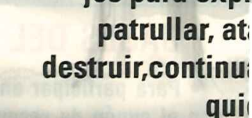
La serie post-apocalíptica Fallout, de Interplay, ha sido una de las favoritas entre la comunidad de jugadores durante los últimos años. Pero ahora, con un motor gráfico actualizado por completo, lo que cuenta es la táctica y la mecánica de juego.

Controla a una brigada de hasta 6 personajes para explorar, localizar, desplegar, patrullar, at

destruir,continu

qui





Juego re

Prepara tu estrate

Paseo de la C

OUTINUP.com

¡QUÉ DESCANSO!

Heli Heroes cuida tu vista



Hasta ahora no has oído hablar de la tecnología *EyeSave*, desarrollada por Zuxxez Entertainment (*Earth 2150*, *World War III: Black Gold*), pero si triunfa serán muchos los programas que la integren de ahora en adelante. Debutará en *Heli Heroes*, un *arcade* de la vieja escuela con perspectiva cenital en el que pilotarás un helicóptero.

Los gráficos alcanzan resoluciones de 2.048 x 1.800 y la acción es tan frenética que sus creadores han implementado un programa llamado *EyeSave* que protegerá los ojos del usuario de la fatiga motivada por tanto colorido y efecto visual. Tras activarlo, se reemplazan algunos colores, se aumenta la frecuencia de imagen y se suavizan las animaciones.

Durante las pruebas, los *beta-testers* soportaron sin fatiga muchas más horas de juego de lo habitual, por lo que los creadores del invento han manifestado, orgullosos: "Por primera vez en la historia de los juegos se cuida del usuario sin hacer sacrificios en la calidad visual del producto". Pronto lo veremos, ya que su programación está prácticamente concluida.



HACKERS ON LINE

Uplink llama la atención en internet



Hace poco apareció en la red de redes *Uplink*, un programa modesto pero solidamente realizado en el que encarnas a un hacker a sueldo que penetra en complejos sistemas informáticos. Sólo puede adquirirse en su web (www.introversion.co.uk), donde también encontrarás más información y una demo, pero el boca oreja está funcionando y tal vez en el futuro dé mucho de qué hablar.

Su creador, Chris Delay, está encantado con la magnífica acogida que está obteniendo. De hecho, ya piensa en una secuela e incluso una versión *on line* de *Uplink*. "La inspiración nació del cine, tras ver películas como *Johnny Mnemonic*, *Sneakers* o *Mission: Impossible*", comenta Delay. "Quería mostrar esas maravillosas secuencias de *hacking* en un programa. Y aquí está".

LOS AFORTUNADOS DE DICIEMBRE

GANADORES DEL CONCURSO *STRONGHOLD*:

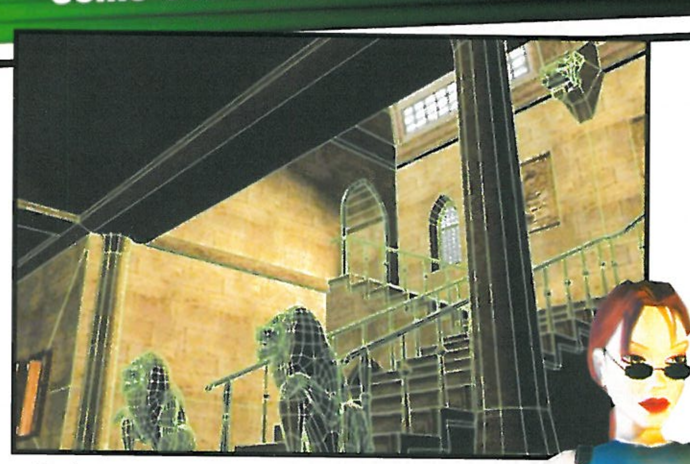
Javier del Pozo, Madrid - Armando León, Las Palmas - Juan A. García, Peloche (Badajoz) - Manuel Gil, Valga (Pontevedra) - Óscar Tudela, Perales de Tajuña (Madrid) - Martin Moore, Barcelona - Antonio Pastor, Valencia - Marcos Boedo, Villaboa, Culleredo (A Coruña) - Miguel García, Madrid - J. L. Ramos, Donostia (Guipuzkoa) - Fco. Javier Pérez, Sta. Coloma de Gramanet (Barcelona) - Oriol Pla, Barcelona - Fco. Javier Navarro, Tomelloso (Ciudad Real) - Adrián Martín, Catarroja (Valencia) - Jesús Astorga, Algeciras (Cádiz) - Raúl Martínez, Barcelona - Omar Linde, Villabona (Guipúzcoa) - Cristian Martínez, El Palmar (Murcia) - Jesús Medranda, Calvià (Baleares) - Israel Moreno, Madrid

GANADORES DEL CONCURSO *IL-2 STURMOVIK*:

Samuel Bertrana, Ojén (Málaga) - Manolo Blanco, Loja (Málaga) - José Mª Carbonell, Barcelona - Miguel Ángel Martínez, Alcázar de San Juan (Ciudad Real) - Jorge Tajadura, Zaragoza - David Hernández, Sevilla - Josu Sabin Arzanegui, Bermio (Bizkaia) - Cristóbal Sánchez, L'Espluga de Francolí (Tarragona) - J. Carlos Sánchez, Zafra (Badajoz) - Álvaro Azcona, Carcastillo (Navarra) - José L. Cousello, Barcelona - J. José Olivares, Arucas (Las Palmas) - Anna M. Farré, Tàrrega (Lleida) - Carlos Rodríguez, Viveiro (Lugo) - Daniel Nuevo, Fuenlabrada (Madrid) - Enrique Rego, Madrid - Pablo Roa, Gijón (Asturias) - Jaume Cusó, Barcelona - Manuel Teno, Madrid - Miguel Ángel López, Pulpí (Almería)

¿DÓNDE VAS, LARA CROFT?

Cómo será Tomb Raider Next Generation



París es la ciudad en la que Lara Croft se dará a conocer a una nueva generación de jugadores.

Tras cinco entregas, millones de unidades vendidas y bombazo en las taquillas de los cines, cabe preguntarse hacia dónde se dirigirán los polígonos de Lara Croft. Eidos y Core Design están realizando un gran esfuerzo para poner un punto y aparte en la serie, que ya caía en la rutina. Por ello no es de extrañar que el desarrollo de *Tomb Raider Next Generation* se mantenga en secreto, pero con el paso del tiempo comienzan a filtrarse detalles. Por ejemplo que el juego se dividirá en tres zonas (París, sus catacumbas y un sanatorio mental), la ambientación será más oscura que de costumbre y tanto el argumento como los personajes tendrán un enfoque adulto.

Lara será acusada de asesinato, y mientras trata de reunir pruebas para salvaguardar su buen nombre se irá desentrañando una tenebrosa trama de engaños y crimen. Para que su desarrollo sea menos lineal, la señorita Croft deberá ir desarrollando sus habilidades a lo largo de la aventura (como en un juego de rol), lo que le permitirá entrar en zonas inicialmente inaccesibles. Y también participarán en sus andanzas otros personajes, como Curtis, al que llegaremos a manejar directamente.



McCLANE Y LOS TERRORISTAS

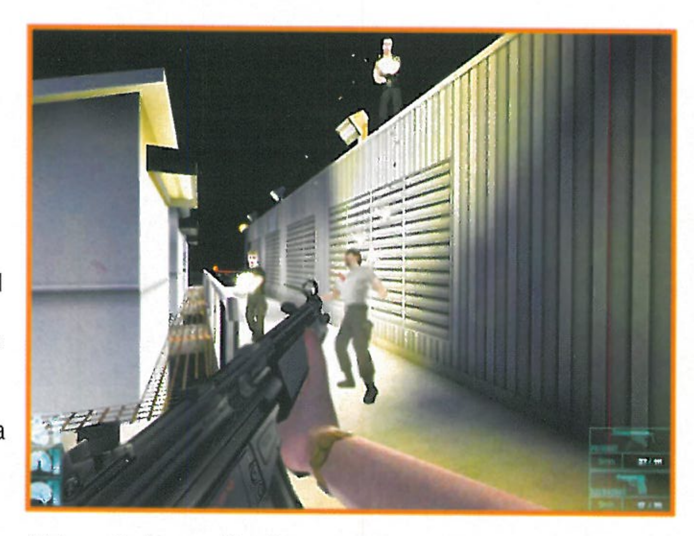
En marzo llega La Jungla de Cristal: Nakatami Plaza

Allá por 1988 *La Jungla de cristal* arrasó en los cines y fue proclamada por muchos una de las películas de acción más intensas de todos los tiempos. Bruce Willis interpretaba al ya célebre John McClane, un policía fuera de servicio que sin comerlo ni beberlo se vio dentro del rascacielos Nakatomi Plaza con la misión de salvar a los rehenes de una banda terrorista.

Ahora Fox Interactive y Piranha Games han realizado en año y medio *La Jungla de cristal: Nakatomi Plaza* tomando como base dicha película, la primera de la trilogía. Se ha empleado la última versión del motor gráfico *LithTech* (*Aliens versus Predator 2*) para recrear los 40 niveles ambientados en las distintas plantas del edificio. Las misiones están basadas en situaciones del film, aunque también se incluirán escenarios nunca vistos, y la avanzada IA se caracteriza por un sistema moral que afecta a las reacciones de cada personaje.



Bryan Ekman, programador de Piranha, ha garantizado que habrá una demo jugable antes del lanzamiento de este título a mediados de marzo. "Hemos intentado recrear la película tan fielmente como ha sido posible", afirma Ekman. "Pero el objetivo es mostrar todos los momentos de McClane que no se vieron en el cine, añadiendo nuevos contenidos que estén a la altura del guión."

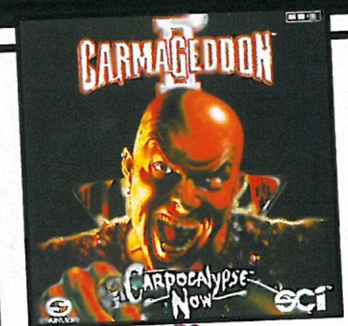


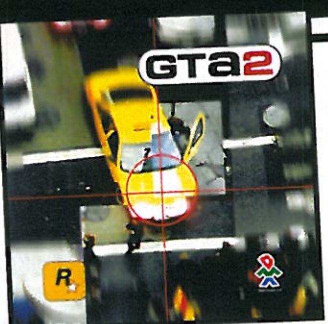
El inventario permite almacenar armas como una M-60, una Heckler & Koch HK P7M13 o una Baretta 92F.



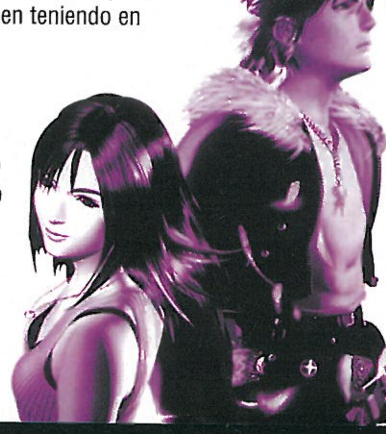
ADESE PUNTUALIZA

Las distribuidoras españolas replican a Amnistía Internacional





Amnistía Internacional (AI) opina que las distribuidoras de juegos españolas siguen sin regular adecuadamente el contenido de sus productos. En concreto, ha criticado en su informe anual sobre videojuegos que no todas las compañías han adoptado el código ADESE de recomendación para edades y que algunas de las que lo han hecho siguen teniendo en el mercado productos sin etiquetar.
En respuesta al informe de la popular institución humanitaria, ADESE (Asociación Española de Distribuidores y Editores de Software de Entretenimiento), ha hecho público un comunicado en el que afirma que en sólo un año ha conseguido que veinte distribuidoras introduzcan el código de edades en sus productos. Según Carlos Iglesias, Secretario General de ADESE, los juegos de compañías adheridas a esta asociación que no incluyen etiquetas fueron editados antes de la implantación de éstas.



En opinión de ADESE, las medidas adoptadas hasta ahora son suficientes y permiten que los usuarios tengan claro que tipo de productos se adapta a un determinado perfil de edad. Su Secretario General también ha destacado que "actualmente se está desarrollando un procedimiento de harmonización de criterios de clasificación para toda la Unión Europea, con participación de todos los países de la Unión". Iglesias ha expresado su convicción de que el resto de compañías españolas adoptarán el código ADESE cuando éste haya sido homologado con el resto de países europeos.

TELÉFONO, MI CAASAAA...

E.T. vuelve en su veinte aniversario

He aquí la primera imagen oficial del próximo videojuego de E.T.

Ubi Soft ha anunciado el lanzamiento de varios títulos de la gama *E.T. El Extraterrestre* en marzo. Será entonces cuando asistamos al reestreno mundial de la clásica película de Steven Spielberg con secuencias nunca vistas, retoques informáticos y música remasterizada digitalmente. Todo ello para celebrar el vigésimo aniversario del estreno original, que se convirtió en la película más taquillera de la historia.

Los programas se publicarán en varios sistemas, incluido el PC, y en ellos, los jugadores deben ayudar a E.T. a través de numerosos niveles a volver a casa con su familia. La amplia gama incluye también otros dos títulos para PC: *E.T. The Extra-Terrestrial Away From Home*, un juego de mesa para dos jugadores y *E.T. The Extra-Terrestrial Interplanetary Mission*, una aventura llena de acción. "Es la película familiar por excelencia y estamos entusiasmados con el asombroso potencial de esta licencia", según Rob Cooper, director general de Ubi Soft.

Y LA SENTENCIA ES... ¡MUERTE!

El juez Dredd se prepara para impartir "justicia"





La compañía británica Rebellion, que saltó a la fama por su magnífico trabajo con *Aliens versus Predator*, trabaja en estos momentos en la adaptación del célebre cómic *Judge Dredd: Dredd vs Death*. Será un juego de acción en primera persona que tratará de reflejar toda la intensidad y colorido de la licencia de 2000 AD.

Dredd, personaje al que ha dado forma el dibujante español Carlos Ezquerra, ya fue trasladado al cine en 1995 de la mano de Sylvester Stallone, que encarnó al heroico defensor de la ley en el siglo XXII y popularizó la frase "La Ley soy yo". Incluso en los 80 hubo un par de títulos en ordenadores de 8 bits basados en esta franquicia.

Aunque no se publicará hasta la próxima Navidad, los programadores están muy ocupados recreando Mega City Uno, la superpoblada ciudad futurista en que vive Dredd. Los personajes estarán compuestos por entre 3.000 y 4.000 polígonos cada uno y gracias a herramientas propias de Rebellion, el estilo arquitectónico y visual se asemejará tremendamente al de las viñetas originales.

Si patrullar calles con centenares de crímenes, rescatar ciudadanos, detener a mutantes y disparar tus armas con hasta seis tipos de munición no te resulta suficiente, habrá más. Junto con otros jueces, aparecerán las criaturas de ultratumba archienemigas de Dredd, numerosos diálogos cargados de humor negro e infinidad de misiones.



¿Es un juego de acción en primera persona? ¡No me digas!

A GIRO LIMPIO

El célebre Taz vuelve al PC



En junio llegará *Taz Wanted*, protagonizado por el genial, energético, rebelde e impulsivo personaje de los *Looney Tunes* que ha escapado de las garras de Yosemite Sam. En él tendrás que destruir todos los carteles de *"Se busca a Taz"*, evitar ser capturado y abrirte camino corriendo, rompiendo, comiendo, girando y a mordiscos a través de numerosos mundos mientras intentas encontrar el camino de vuelta a Tasmania.

Este explosivo juego de plataformas y acción 3D está siendo desarrollado por Blitz y será editado por Infogrames. Según Jon Cartwright, director del proyecto en Blitz, "Taz es un personaje muy salvaje e Infogrames nos ha dado total libertad creativa para desarrollar este juego. Gráficamente es fiel a la herencia de la marca, pero también se ha conseguido actualizarla, colocando a Taz en un ambiente moderno". Pronto nos divertiremos con el irreverente demonio.



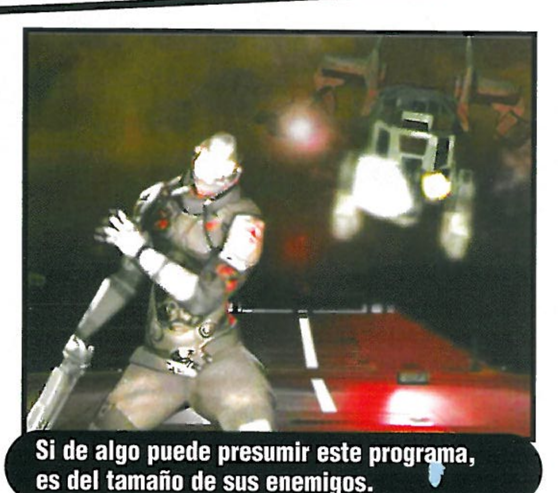


El aspecto visual de Taz Wanted no desmerecerá del mejor de sus episodios televisivos.



ESPACIO REAL Y VIRTUAL

Duality: más software español de calidad



Si de algo puede presumir este programa, es del tamaño de sus enemigos.

Mezcla de aventura, rol y acción, *Duality* se desarrolla en dos planos de realidad, espacio y ciberespacio, que se entremezclarán a lo largo de una historia oscura y cruda. No se trata de un título cualquiera, sino del primer programa que realiza el núcleo de desarrolladores de *Commandos* que hace tres años formaron la empresa española Trilobite Graphics. El juego será distribuido por la empresa coreana Phantagram (*Kingdom Under Fire*).
Una de sus características más llamativas es el inmenso tamaño de algunos personajes, compuestos por hasta 2.000 polígonos. Pero quizá lo más importante sea ver las múltiples caras que tendrá una misma realidad a través de los ojos de los distintos personajes que podremos controlar.
El mercenario querrá dinero para mejorar sus implantes, la hacker se moverá inadvertida y sigilosamente, mientras el ser virtual buscará su propia identidad empleando su poder absoluto en la Red. Todo plasmado con gráficos de alta calidad, entornos muy detallados y control de cámara inteligente.

SIEMPRE NOS QUEDARÁ PARÍS

Nueva edición de Roland Garros

Wanadoo anuncia el lanzamiento de *Roland Garros 2002*, que incluirá nuevas características y un sistema de juego fácil e intuitivo. Siguiendo la línea de anteriores ediciones, jugarás en diferentes localizaciones, entre las que se incluye el mítico torneo francés del Grand Slam. Podrás elegir entre veinte jugadores masculinos y femeninos, entre los que destacan importantes nombres de la ATP como Robredo, Martin y el brasileño tres veces campeón Gustavo Kuerten (último ganador). Será posible entrenar, jugar partidas *arcade* o competir en modo torneo, ya sea en individuales, dobles o mixto. Las superficies de las canchas abarcan desde tierra batida a pista rápida, pasando por hierba y sintética. También incluirá una opción multijugador para hasta cuatro usuarios simultáneamente.

Así son los cimientos del futuro *Roland Garros 2002*. En breve todo estará bien colocadito.



EL FICHAJE MÁS CARO

Zidane tendrá su juego el año del Mundial

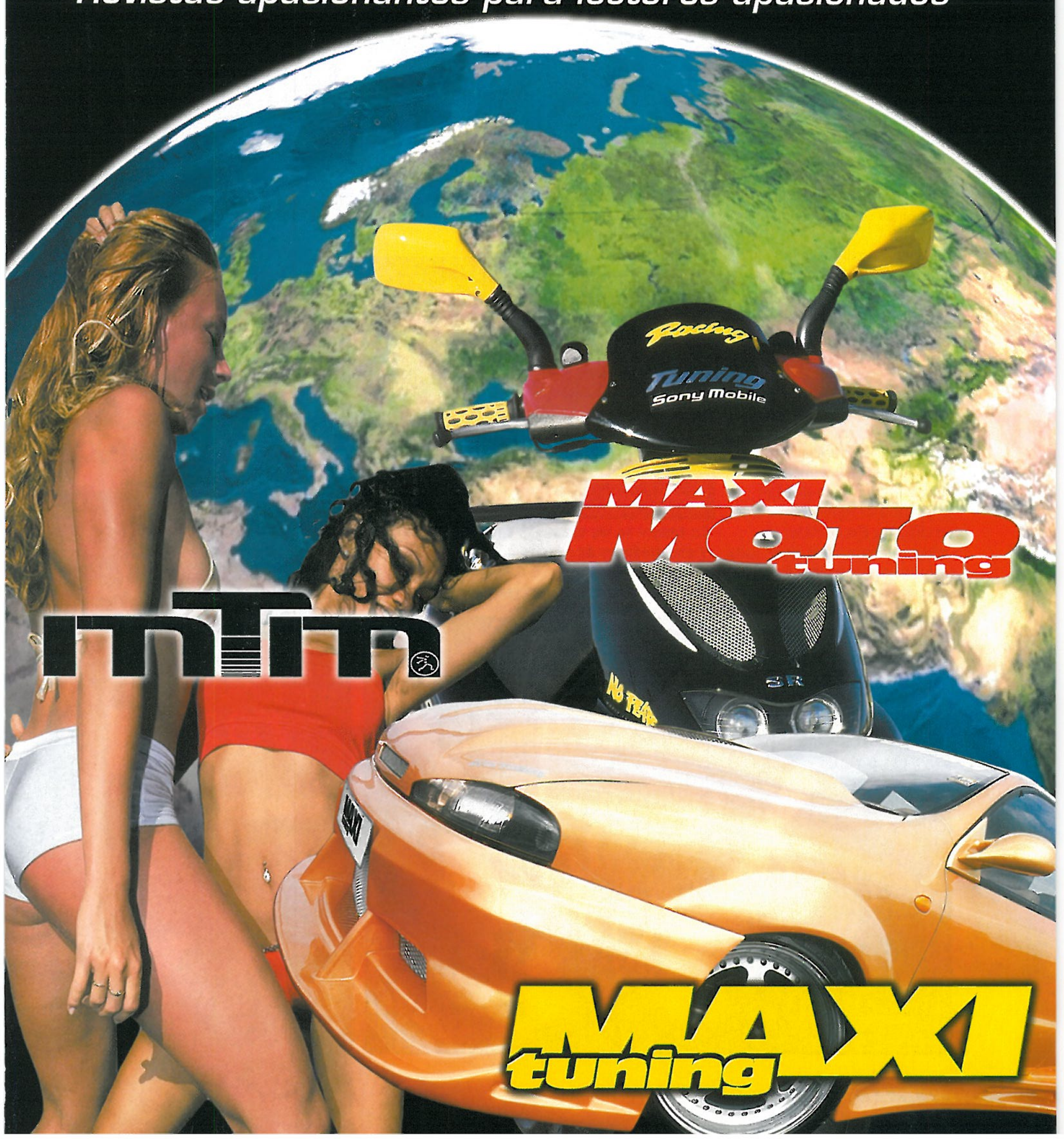


Cryo ha puesto en manos del desarrollador italiano Trecision la responsabilidad de realizar para PC *Zidane Football Generation*. No sólo cuentan con el nombre e imagen del jugador más valioso del momento, también han tenido al propio Zinedine en sesiones de captura de movimientos para garantizar que el juego sea un reflejo de sus actuaciones sobre el campo.
Las primeras imágenes muestran al astro francés defendiendo los colores de su selección, por lo que cabe pensar que estará disponible antes de la celebración de la Copa del Mundo 2002 en Corea y Japón.

Vivimos la pasión por el motor, por las fiestas, por la música...
y las **pasiones** están hechas para **disfrutarlas**.
Si quieres disfrutar con nosotros, **entra** en el

mundo MAXI tuning

Revistas apasionantes para lectores apasionados





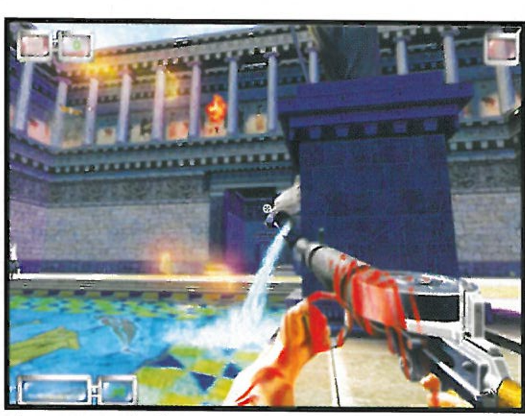
¿EL NUEVO SERIOUS SAM?

Will Rock, de la nada al todo

Pese a los muchos años que estuvo en desarrollo, *Serious Sam* no fue conocido por el gran público hasta meses antes de su lanzamiento. Ahora es un título de referencia en el género y muchos esperan ansiosamente su secuela. Algo parecido podría suceder con *Will Rock*, el *arcade* en primera persona en que trabaja la compañía neoyorquina Saber Interactive empleando su propio motor gráfico *Saber 3D*.
El juego transcurrirá en tres escenarios (antigua Grecia, China imperial y Rusia medieval) y encarnarás a William Rockwell, un ex contable que abandona su trabajo, mujer y casa para dedicarse a buscar antiquísimos tesoros bíblicos. Will está incluso dispuesto a viajar en el tiempo y machacar a todo bicho viviente que se cruce en su camino. Como muestran sus primeras imágenes, el aspecto visual es impresionante, particularmente en lo referido a efectos de luz y reflejos en tiempo real. No en vano, Saber ya está vendiendo licencias de su herramienta gráfica para quien desee emplearlo en futuros programas.



Will necesitará unas gafas de sol para seguir mirando de frente.



La sangre de los enemigos empapará las armas y extremidades de nuestro héroe.





A LA CARRERA

ALTA VELOCIDAD NIPONA

Sega ha anunciado el desarrollo multiplataforma de *Sega Rally 3*, la continuación de uno de los mejores *arcades* de todos los tiempos. Otro tanto podría decirse de *Gran Turismo*, del que se ha rumoreado recientemente que habría versión para PC bajo el título *Gran Turismo Profesional*, aunque Sony se ha apresurado a desmentirlo.

MÁS SOL NACIENTE

Seguimos en Japón, donde Sega lanzará a finales de mes para PC su *Typing Space Harrier*. No te equivocas, es la vuelta del clásico *arcade* de los 80 combinado con el sistema de juego de *The Typing of the Dead*, donde matas a los enemigos mecanografiando.
Por su parte, Capcom anuncia las conversiones a compatibles de *Rockman X5* y *Dino Crisis 2*.



WAREZ EN HORAS BAJAS

Diversos cuerpos oficiales lanzaron el pasado diciembre tres operaciones (*Buccaneer*, *Bandwidth* y *Digital Piratez*) en su interminable lucha contra el software pirata o *warez*. Decenas de tiendas, viviendas y universidades de todo el mundo fueron registradas y se desmantelaron numerosas redes de distribución.



MATERIA GRIS

Activision ha adquirido Gray Matter Interactive Studios, compañía autora de *Return to Castle Wolfenstein*, que ya ha vendido más de millón de ejemplares en todo el mundo.
Anteriormente conocidos como Xatrix, cuentan en su catálogo con títulos como *Quake II Mission Pack: The Reckoning*, *Redneck Rampage* y *Kingpin*.

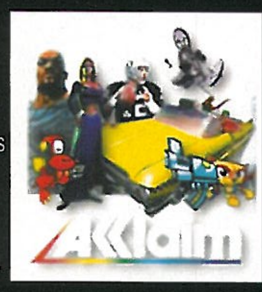
PLANET FÚTBOL 02

Championship Manager Temporada 01/02 estará en la feria barcelonesa Planet Fútbol 02, que se celebrará entre del 9 y el 16 de febrero. La feria estará abierta al público y contará con la participación de profesionales del fútbol, organismos, clubes, empresas, medios y deportistas de alto nivel. El juego estará en el stand de la LFP y será presentado a los asistentes durante el primer fin de semana de la feria.



LOS BENEFICIOS DE ACCLAIM

La célebre productora y distribuidora de videojuegos ha aumentado sus beneficios en un 52% respecto al año pasado. Uno de sus mayores éxitos fue *Burnout*, un juego de carreras para consola que la compañía considera "con potencial para convertirse en franquicia de largo plazo". Este año, Acclaim ha lanzado para PC títulos como *París-Dakar Rally* o *Ducati World*.



CEREALES Y JUEGOS

Hasta el próximo mes de octubre y en 13 países europeos, 26 millones de cajas de cereales de Kellogg's incluirán minijuegos de la gama de software más vendida de Infogrames. En España podremos encontrar *Perro & Lobo, Asterix Juegos Disparatados* y *Lucky Luke en busca de los Dalton*.



ES DE SABIOS...

...rectificar. O al menos eso reza el dicho. En el número anterior de nuestra revista hablamos del desarrollo de un pack de expansión para *América*. Si bien los datos técnicos eran correctos, Data Becker nos ha comunicado que no existen planes para su lanzamiento en nuestro país, por lo que os pedimos disculpas.



EL FIN DEL MUNDO

Psychotoxic pondrá el planeta en tus manos

Nueva York. Año 2002. Tres de los cuatro Jinetes del Apocalipsis han causado una masacre brutal en la Tierra, y el cuarto está a punto de dar el golpe de gracia. Las calles son un caos, la locura se adueña de cantidades ingentes de personas que se aprestan a aceptar el destino descrito por las profecías. La única esperanza es Angie Prophet, ángel y guardián a la vez, que fue engendrada hace miles de años para salvaguardar la raza humana en caso de peligro de extinción.
Así comenzará el fin del mundo en *Psychotoxic: The 4th Horseman*, un programa alemán de Nuclear Vision previsto para otoño. En él debutará el Vulpine engine, motor encargado de llevarnos por ocho escenarios reales y siete más de tipo onírico que se basan en los miedos de la protagonista. Menos mal que contará con nuestra ayuda y 17 armas diferentes para salir airosa de este arcade con tintes de aventura.



La voluptuosa heroína protagonista, como mandan los cánones actuales.

¿IRREAL O NO?

Nadie se cree la nueva imagen de Unreal 2



Temblamos pensando en los requerimientos de hardware que pueda exigir semejante calidad visual.

La imagen más reciente de *Unreal 2* que se ha hecho pública ha despertado todo tipo de suspicacias por su extraordinaria calidad. Muchos jugadores no acaban de crearse que sea imagen real generada por el motor gráfico, sino que está retocada.
Matthias Worch, programador de Legend Entertainment, ha salido a la palestra para asegurar que todo lo que vemos en esta foto lo ha generado el motor gráfico. Lo que sí reconoce es que "la imagen está preparada, ya que colocamos los bots en este escenario y los dejamos luchar". En cualquier caso, si éste es el nivel gráfico del programa en movimiento, es evidente que se avecina el juego del año.



A los jugadores de PC nos encanta presumir de equipo y de la gran cantidad de juegos que tenemos al alcance del teclado, pero no falta, de vez en cuando, ese juego exclusivo para otras plataformas que nos recuerda que también existen las consolas. Por suerte, Sega nos ha preparado una sorpresa para este 2002: *Virtua Tennis* y *Crazy Taxi*, sus productos estrella en Dreamcast, van a ser convertidos por fin a compatibles, y no serán los únicos.

Lo mejor del catálogo de Dreamcast se pasa al PC

AIRES DE CONSOLA

Por A. Jiménez





Las conversiones de juegos de consolas merecen todo tipo de críticas entre los usuarios de compatibles: que si no se aprovechó la potencia de las modernas tarjetas gráficas, que si los menús no tienen en cuenta la existencia de teclado y ratón, que si son juegos sencillos y de jugabilidad muy limitada... Y la mayoría de las veces hay algo de todo esto, ya que los editores se limitan a hacer una copia literal de lo que funcionó en su día en las consolas sin tener en cuenta los diferentes gustos de los jugadores de PC ni las superiores posibilidades de la plataforma.

Aun así, deficiencias técnicas al margen, hay juegos de consolas que realmente valen la pena, ya sea por su concepto, su diseño o su jugabilidad. Que estos juegos pasen a compatible siempre es una buena noticia, ya que eso amplia nuestros horizontes lúdicos y nos ayuda a superar la molesta sensación de que hay algo ahí fuera que nosotros nos estamos perdiendo.

Títulos como *Resident Evil*, *Dino Crisis*, *Final Fantasy*, *WipeOut*, *Soul Reaver*, *G-Police*, *Formula 1*, *Rayman* o *Rollcage* causaron un fuerte impacto en PlayStation, razón por la cual se optó por convertirlos a compatibles. Lo mismo sucedió con *Virtua Cop*, *Virtua Fighter*, *Panzer Dragoon* o *Daytona USA*, juegos de Saturn, *Star Wars: Rogue Squadron* de Nintendo64 y próximamente *Starfighter* y *GTA 3* desde PS2 o *Halo* desde Xbox. Aunque sin duda la plataforma que más títulos relevantes ha aportado al catálogo PC es sin duda Dreamcast.

Juegos tan divertidos como *Sega Rally 2* han sido acogidos con alborozo, mientras que otros igualmente atractivos generaron reacciones más dispares, caso de *Jungla de Cristal Trilogía 2* o *Sega GT*.

El factor Sega

Aunque la consola Dreamcast dispone de un hardware muy competitivo, sus ventas han sido pobres. Sega no ha podido recuperar su cuota de mercado de los primeros 90 y ha vuelto a perder la batalla comercial contra Sony, así que la compañía japonesa renuncia a seguir fabricando hardware para centrarse en la que siempre ha sido su especialidad: desarrollar videojuegos. Como consecuencia de esta decisión, los futuros títulos de Sega no serán exclusivos de ninguna plataforma y podrán llegar a gran número de usuarios, incluidos los de PC.

A los juegos que se convirtieron en su día se unen ahora *Sega Marine Fishing* y *Extreme Sports* (ambos analizados en este número), así como los espectaculares *Virtua Tennis*, *Crazy Taxi*, *Hundred Swords* y *Phantasy Star Online*. Empire Interactive trabaja en estas conversiones a compatibles junto a diversos equipos programadores adjuntos a Sega y próximamente comenzarán a aterrizar en las estanterías españolas.

¿QUIÉN ES QUIÉN?

En este reportaje se cita a bastantes empresas cuyas funciones varían según el programa. Aclaremos cada caso para que sepas a qué equipos de desarrollo agradecer los juegos que te gusten.

SEGA



Productora de todos los títulos, puso los medios para su realización original, trabajó en su diseño junto a grupos programadores propios o anexos y se encargó de su distribución en máquinas recreativas y Dreamcast.

HITMAKER



Equipo japonés que realizó las versiones de recreativa de *Virtua Tennis* y *Crazy Taxi* para Sega. También se encargó de las conversiones a Dreamcast de estos títulos y sus respectivas secuelas.

STRANGELITE

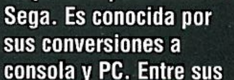
Grupo británico adjunto a Empire que realiza la traslación de *Crazy Taxi* y *Virtua Tennis* a PC. Antes el estudio se llamaba Rowan y desarrolló *Flying Corps*, *Mig Alley* y *Battle of Britain*.

SMILEBIT



Empresa nipona filial de Sega. Es conocida por sus conversiones a consola y PC. Entre sus trabajos destacan *Sega Rally 2*, *Jet Set Radio Future*, *The Typing of the Dead* o *Hundred Swords*.

SONIC TEAM



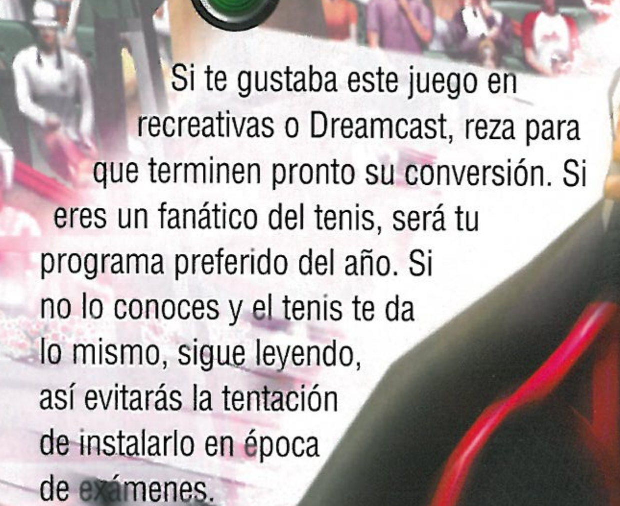
Joya de la corona de Sega. Crearon a Sonic el erizo y todos los juegos de la serie, incluidos los *Sonic Adventure*. También son los responsables de *Chu Chu Rocket*, *Samba de Amigo* y *Phantasy Star Online*.

EMPIRE INTERACTIVE



Productora británica que ha firmado acuerdos con Sega para distribuir la mayoría de sus títulos de PC en Europa, y en muchos casos trabajar directamente en las conversiones de los mismos.





Si te gustaba este juego en recreativas o Dreamcast, reza para que terminen pronto su conversión. Si eres un fanático del tenis, será tu programa preferido del año. Si no lo conoces y el tenis te da lo mismo, sigue leyendo, así evitarás la tentación de instalarlo en época de exámenes.

GÉNERO: Deportes
DESARROLLADOR: Strangelite / Empire Interactive
DISPONIBLE: Marzo

VIRTUA TENNIS

Sega ha realizado algunos de los mejores *arcade* de la historia. Títulos imperecederos como *Out Run*, *Virtua Fighter*, *Sega Rally*, *Super Hang-On* o *Space Harrier* seguirán mucho tiempo incrustados en nuestras retinas. Pocos dudan que sus máquinas recreativas siempre han sido de las más divertidas y espectaculares. Y en los últimos años, quizá la de mayor y más merecido éxito ha sido *Virtua Tennis*.

En Dreamcast se convirtió en un clásico instantáneo y la noticia de su conversión al PC ha sido acogida por muchos con alborozo y fanfarria. No es para menos, porque los juegos de tenis siempre han sido un bien escaso, y muy pocos (tal vez sólo *Pong*, *Match Point* y *4D Sports Tennis*) han merecido realmente la pena. En PC tenemos títulos sólidos como *All Star Tennis*, *Roland Garros* o *Tennis Master Series*, pero todos tendrán que inclinarse ante la llegada del nuevo rey de la especialidad.

¿Qué tendrá Virtua Tennis?

Ante todo será la combinación perfecta entre simulación y *arcade*, algo así como la piedra filosofal de los juegos deportivos. Cuatro botones de movimiento y dos para golpear son todo lo que necesitarás para moverte sobre la pista y ejecutar una amplia gama de golpes dignos de un maestro. Mandarás la bola en una u otra dirección dependiendo de hacia dónde pulses, y su fuerza irá en función del tiempo que mantengas pulsado el botón. Así de fácil. No importa la edad, conocimientos o experiencia del jugador, todos disfrutarán de *Virtua Tennis* desde la primera partida.

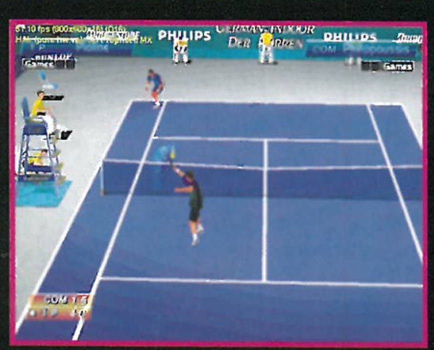
Gráficamente, será de los que llaman la atención. Hemos pasado incontables horas jugando con una versión previa del juego y



Los tenistas no se cortarán un pelo a la hora de celebrar un tanto



Si consigues realizar el saque con máxima energía, la bola será un misil a más de 200 Km/h.



Las subidas a la red resultarán vitales para pillar desprevenido al contrario.

no hay quien se canse de ver las animaciones de los tenistas. Se mueven igual que los de verdad, y el nivel de detalle con que está reproducido el entorno hace pensar en una retransmisión televisiva: jueces, recoge-pelotas, público y canchas cerradas o descubiertas con todo tipo de superficies (duras, sintéticas, hierba y tierra batida) y juego diurno y nocturno. Hasta podrás cambiar la cámara y situarla a vista de pájaro o justo a tu espalda.

Los haces de raqueta y pelota están realizados con brillantez, el suelo se irá cubriendo de marcas a medida que transcurra el partido y las repeticiones mostrarán extraordinarios primeros planos de los tantos ganadores. De hecho, al final de cada punto verás a los tenistas tan de cerca que comprobarás que las facciones de sus rostros se corresponden perfectamente con la realidad. El abanico de golpes a ejecutar es extenso y no encontrarás problema para liftar o cortar la pelota, darle efecto, hacer globos o conectar un implacable *smash* cerca de la red.

Ante todo, Virtua Tennis encarnará la combinación perfecta entre simulación y arcade

Tanto que jugar y tan poco tiempo

De entrada, podrás elegir entre una amplia gama de tenistas profesionales. Junto a Carlos Moyá estarán Tommy Haas, Thomas Johansson, Cedric Pioline, Yevgeny Kafelnikov, Jim Courier y Tim Henman. Cada uno tiene sus puntos fuertes y débiles, inspirados en el estilo y las características de sus modelos reales. Pero hay más. A medida que progreses, descubrirás otros ocho personajes creados por Hitmaker, y finalmente dos especialistas sólo aptos para genios: *Master* y *King*. Si eres capaz de vencerles (y para eso necesitarás practicar mucho), este juego no tendrá secretos para ti.

La falta de licencia oficial de la ATP no impide que puedas jugar en cinco torneos repartidos por todo el mundo (más otros cinco por descubrir). Además, ajustarás las opciones a tu antojo, con partidos simples o dobles y libre elección del número de sets y juegos deseados



Interesante entrenamiento en el que deberás realizar globos para meter las bolas en los bidones.



Una de las canchas del juego estará situada en Barcelona.



Gastarás tu dinero en ropa, canchas, raquetas, bebidas energéticas o en un compañero de dobles.

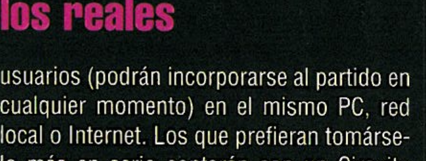


¿Golpearás con la suficiente fuerza como para sacar esas tres gigantescas bolas de la pista?



Movimientos al límite y caídas por los suelos serán la tónica habitual.

Cada jugador tiene sus puntos fuertes y débiles, inspirados en las características de sus modelos reales

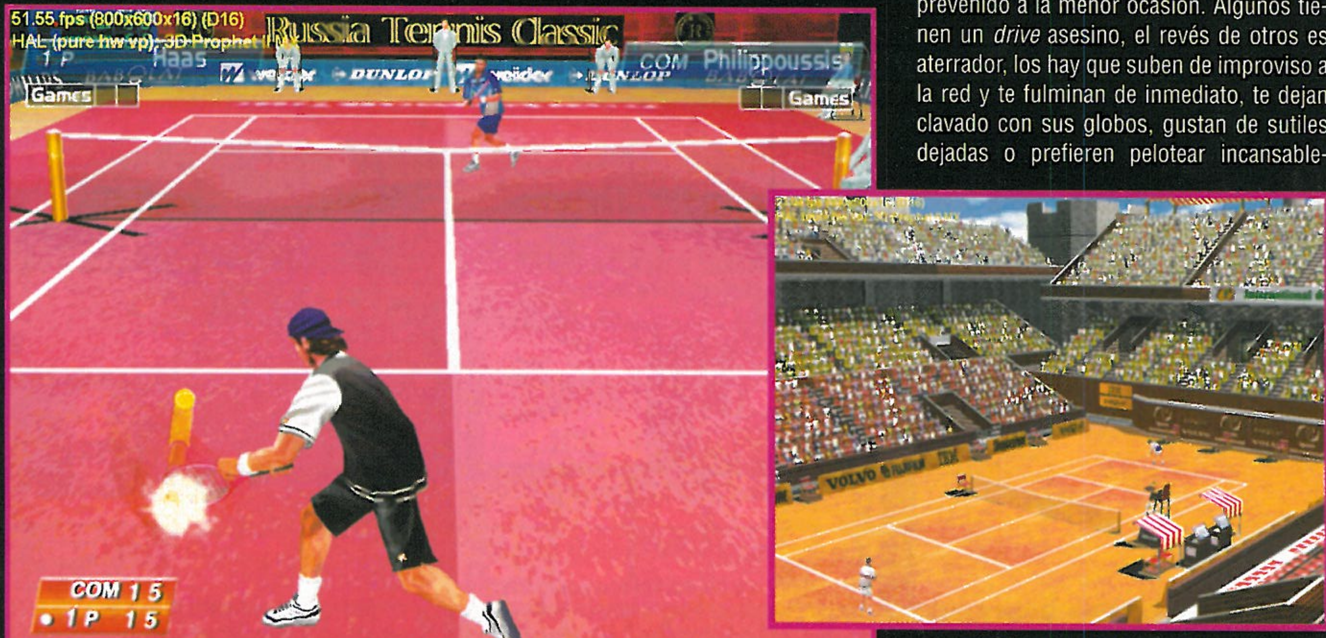


en modo *arcade* (cinco partidos para conseguir el Grand Slam, con cuatro niveles de dificultad). También habrá encuentros de exhibición y multijugador para hasta cuatro usuarios (podrán incorporarse al partido en cualquier momento) en el mismo PC, red local o Internet. Los que prefieran tomárselo más en serio contarán con un Circuito Mundial en el que escalar puestos en la clasificación.

Con el dinero ganado, accederás a cuatro tiendas en las que podrás comprar nuevas piezas de ropa, raquetas, bebidas, pistas e incluso nuevos compañeros de dobles. Otro detalle nuevo respecto a la recreativa es la inclusión de varios mini-juegos de entrenamiento. En uno tienes que introducir un número de bolas determinado en unos bidones, en otro sacar unas inmensas bolas de billar de la pista, en otro golpear los paneles numerados de una pared... Así te divertirás aprendiendo a usar con máxima efectividad todos los golpes disponibles. Y ganando un dinerito de paso.

Juego, set y partido

La inteligencia artificial de los jugadores es de las que hacen época. Guardarán hasta el último momento su golpe y te pillarán desprevenido a la menor ocasión. Algunos tienen un *drive* asesino, el revés de otros es aterrador, los hay que suben de improviso a la red y te fulminan de inmediato, te dejan clavado con sus globos, gustan de sutiles dejadas o prefieren pelotear incansable-



Los raquetazos serán representados con efectos ópticos muy espectaculares.

Al comienzo de cada partido se mostrarán las canchas con todo lujo de detalles.

"ERA ESENCIAL QUE AÑADIÉSEMOS SOPORTE ON LINE"

Raqueta en mano, Mike Brown, director de la compañía encargada de la conversión, reconoce que su objetivo ha sido permanecer fiel a la versión original, aunque no han olvidado introducir alguna que otra mejora.

GAME LIVE: Parece que *Virtua Tennis* equilibra perfectamente la balanza entre simulación y *arcade*. ¿Cuál es el ingrediente secreto empleado?
MIKE BROWN: No podemos aceptar reconocimientos por el diseño del programa. Hitmaker produjo las versiones originales, así como otros grandes programas. Creo que sus juegos gustan a todo el mundo. Son inmediatamente accesibles para novatos, pero tienen la suficiente profundidad y dificultad para gustar a los expertos.

GL: ¿Cuáles son vuestros objetivos con la conversión a compatibles de este *best-seller* deportivo?
M. B.: Nuestra meta más importante con un título como éste es permanecer fieles a la versión original. Todos éramos fans de este título en Dreamcast mucho antes de que nos ofrecieran producir la versión de PC.

GL: Pero seguramente querríais incorporar algo más...
M. B.: *Virtua Tennis* es un gran programa multijugador, así que era esencial que añadiésemos soporte *on line*. Si se cuenta con suficientes pads y puertos USB, hasta cuatro jugadores pueden competir en un mismo ordenador, así como en red local o en Internet.

GL: ¿No se ha implementado el control analógico?
M. B.: No, no son necesarios y se juega extremadamente bien con teclado, gamepads digitales (¡nuestros preferidos!) o joysticks. Los usuarios no encontrarán la menor diferencia respecto a la recreativa.

GL: ¿Podrán guardarse las partidas?
M. B.: El sistema de guardado es transparente. No hay que preocuparse de ir a cargar o guardar, pues tu progreso se guarda automáticamente, así como las sorpresas descubiertas y el progreso en el Circuito.

GL: ¿Sorpresas? ¿Te refieres a premios por superar eliminatorias?
M. B.: Efectivamente, hay varias pruebas, canchas y equipo extra disponibles a medida que ganas dinero en el Circuito Mundial. También habrá jugadores nuevos que se obtienen completando el juego de maneras que no desvelaré.

GL: ¿Llegará a salir *Virtua Tennis 2* para PC?
M. B.: Actualmente no está planeado, aunque nos encantaría tener la oportunidad. ¡Habrá que ver si la relación Empire/Sega/Hitmaker se mantiene!

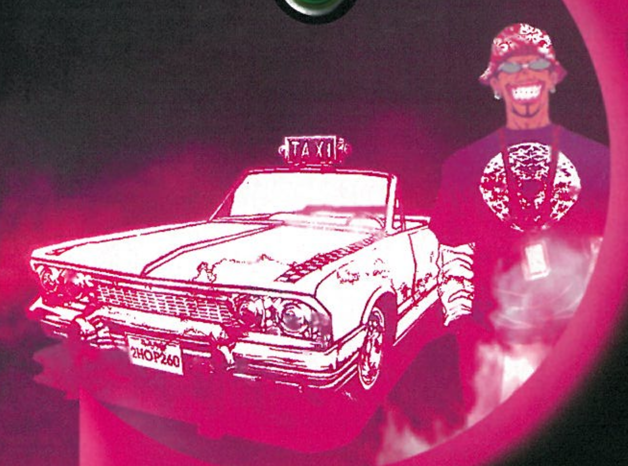
---

mente desde el fondo de la pista. Deberás estudiarlos y buscar su talón de Aquiles, si lo tienen, o simplemente esforzarte en superarles a base de práctica.

Los efectos de sonido y banda sonora a ritmo de rock de la recreativa estarán completamente implementados en PC y su reverberación y volumen se encargarán de transportarte virtualmente hasta la cancha. ¿Qué más se puede pedir? Pues sólo que los retoques finales a la programación sean perfectos. En la versión *alpha* avanzada a la que tuvimos acceso aún restaba añadir el código multijugador, algunas mejoras gráficas, optimización de hardware y soporte para varios idiomas, pero ya se mostraba absolutamente estable.

Es evidente que *Virtua Tennis* no va a pasar desapercibido por los compatibles y que muchos de sus usuarios lo convertirán próximamente en uno de sus títulos de cabecera. Si en la historia de las conversiones hay varias dobles faltas, no te quepa duda que Strangelite está generando un *ace* con este título. Es tan emocionante, tenso y veloz que ya contamos las horas para que la versión final esté disponible.







GÉNERO: Carreras
DESARROLLADOR: Strangelite / Empire
DISPONIBLE: Mayo

Si pensabas que coger un taxi no era nada divertido, espérate a ver éste. Conducirás tú, presumirás de cochazo y encima te pagarán por echar locas carreras en el corazón de la ciudad. Sí, es la recreativa a la que jugabas el otro día. Y está a punto de aparcar en tu PC.

CRAZY TAXI

Gilarante, frenético, a veces desternillante. Así es *Crazy Taxi*. Estupendos gráficos, música animada, un concepto sencillo y mucho movimiento hacen el resto. No veas el trajín al que someterás a tus pasajeros si quieres llegar a tu destino antes de que se les agote la paciencia. A la más mínima ya se estarán quejando, ¡y no veas cómo chillan!

Mete en la coctelera algo de *Midtown Madness*, *Agárralo como puedas* y Chiquito de la Calzada, agítala bien y podrás hacerte una idea de a qué sabrá este juego. Porque no se trata de ir de A a B lo más rápidamente posible, sino que deberás lucirte. Tu coche estará preparado para realizar las piruetas, giros y saltos más inverosímiles, e incluso realizar combinaciones de movimientos que dejarían de piedra al mismísimo Fittipaldi. Si lo consigues, habrá propinas en abundancia.

Aventuras en la gran ciudad

El combinado no sería perfecto si le faltase un impresionante escenario urbano inspirado en las calles de San Francisco (¡y habrá una ciudad extra que no estaba en la recreativa!). Sus avenidas tendrán vida. Habrá abundante tráfico, gente por las aceras, tiendas, cabinas, restaurantes y señales. Éste podría ser el taxi loco de *Los Sims*. Y tendrás cuatro cachondos personajes (Axel, Joe, Gina y Gus) y sus correspondientes coches para comprobarlo.

Además, podrás usar como entrenamiento el modo *Crazy Box* con nueve mini-juegos muy curiosos. Y escucharás las extraordinarias voces de taxistas y pasajeros, cargadas de acento y humor, aunque, eso sí, no serán traducidas.

Volantazos, trompos y taxímetros

Si ya conocías *Crazy Taxi* te estarás preguntando qué encontrarás en tu monitor que no se haya visto en anteriores versiones. "Esperamos dar soporte para emplear volantes y *force feedback*, así como resoluciones de pantalla de hasta 1.280 x 960 y 32 bits de color", nos dijo Mike Brown, director de Strangelite. "Además, incluiremos todos los extras y mini-juegos realizados para Dreamcast que no se encuentran en la recreativa".

Cualquiera, por inexperto que sea, disfrutará de la sencillez de los controles y la espectacularidad de la acción desde la primera partida, pero llegar a dominarlo costará semanas. Ah, y la banda sonora para la versión PC también será nueva y distinta de Dreamcast.





HUNDRED SWORDS

Un juego de estrategia distinto que quiere ganarse a novatos y expertos. Casi nada. Sencillo y con estética manga, ofrece miles de espadas y cientos de batallas.

GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Smilebit / Empire
DISPONIBLE: Enero

Cuatro facciones luchan denodadamente por hacerse con el poder. Nos trasladamos a un mundo de fantasía mediaval donde tendremos que escoger entre la caballería del Rey Naravale, los magos de la Reina Gran, la infantería del Príncipe Mascar o los arqueros del General Ruplustorie.

La elección no es baladí, pues será como jugar a *piedra-papel-tijera*. Los magos destrozarán a la infantería, pero no podrán detener a la caballería. Ésta a su vez tendrá en la infantería su punto flaco, y así hasta descubrir las combinaciones que rigen entre todos. Acumulando recursos, construyendo estructuras, dirigiendo vehículos y comandando ejércitos, nada diferencia a este título de cualquier otro del género excepto su diseño.



Sus gráficos tridimensionales son resultones y están bien animados. Las docenas de personajes son propios del dibujo animado, lo que mezclado con el escenario resulta hasta surrealista. Para más inri los menús cuentan con el trabajo de Yoshio Sugiura, lo que les da ambientación de cómic, mientras que estadísticas y datos se muestran como en el rol japonés de toda la vida. Es un conglomerado extraño, aunque efectivo.



PHANTASY STAR ONLINE

La respuesta de Sega al éxito de Final Fantasy y Legend of Zelda no se hizo esperar, y además lo hizo vía on line. En Dreamcast será recordado como un clásico. Ya veremos en PC.

GÉNERO: Rol
DESARROLLADOR: Sonic Team / Sega
DISPONIBLE: Por confirmar

Sega pidió al equipo creador de *Sonic* un juego que fuera de rol, innovador y multijugador. Así nació *Phantasy Star Online*. Ahora han realizado la conversión a PC (a la venta en Japón desde Navidad) y esperan repetir éxito, aunque todavía no se ha decidido si tendrá distribución europea.

Tras jugar la demo quedamos gratamente sorprendidos por la fluidez y diseño de sus gráficos 3D, así como por su traducción al castellano. Los personajes parten de un molde básico (expertos en magia, armas o ambas cosas) y van evolucionando durante la partida, ganando habilidades y mejorando sus atributos.



Aunque puedes jugarlo *off line*, será en Internet donde el juego cobre verdadera importancia. Su universo está compuesto por lejanos parajes poblados por otros usuarios.



Con ellos puedes formar equipos para atacar monstruos de toda índole, organizar minibúsquedas (más de 50) con recompensa, intercambiar objetos y hablar.

El chat está compuesto por innumerables frases hechas, lo que permite que el idioma no sea un problema entre jugadores de distintos países. Incluso la hora es la misma en todos los continentes. Colores vivos e interfaz intuitiva se unen a un atractivo planteamiento en el que se trata de cooperar con los demás, no de competir.

JUEGOS DE ACCIÓN
MODO MUL

Por J. Ripoll

En muchos casos los juegos de acción van a parar a la estantería una vez superado el modo para un jugador. Incluso los medios de comunicación del sector **contribuimos a ello dedicando unas frases breves** y casi de compromiso a las opciones multijugador al final de los análisis. Pues bien, **esas opciones suelen ser mucho más que un complemento curioso**. Son la puerta a un tipo de experiencia que merece mucha más atención de la que solemos prestarle.





TIJUGADOR

Ese gran desconocido

Muchos son los jugadores que siguen tomándose el ocio electrónico como un deporte individual. Se juega como se nace: solo. Y tus rivales son seres con rutas de inteligencia artificial a veces cuestionable, no personas de carne y hueso con quien reírte o enfadarte.

Pese a todo, la mayoría de los juegos de PC tienen dos vidas: una corta, el deporte individual de que te hablábamos, a la que se presta mucha más atención, y otra larga, la vida que empieza cuando el modo individual o la campaña llegan a su fin. Es ésa en la que ya no quedan razas guiadas por la IA o jefes de nivel, la vida del juego en red o Internet. Cuando sacas el CD del lector y lo guardas en cualquier cajón tras acabar el modo individual, renuncias a una vida a la que, por tradición y conformismo, no solemos dar la importancia que en realidad tiene.

No es tan difícil

Está claro que parte de ese desprecio (fácil de constatar si vemos las cifras de ventas verdaderas de cualquier título que soporte esa opción y las comparamos con sus cifras de uso *on line*) es causado en gran medida por las vergonzosas conexiones y abusivos precios con las que durante tantos años nos han estafado todo tipo de empresas.

Pues bien, eso se está acabando, aunque en España nos resistamos a darnos cuenta. Los precios de las tarifas planas ya no son tan abusivos y las conexiones han dejado de ser dramáticas, pero la tendencia en nuestro país sigue sin invertirse. Y es una pena, porque aunque sigue habiendo obstáculos para que aprovechemos la segunda vida de los juegos de nuestra estantería, ahora ya se pueden superar.

Hay tantos tipos de multijugador como géneros disponibles, y no todos tienen la exigencia de los juegos de acción. Los hay accesibles, como los de estrategia; limitados, como los de rol, y desastrosos, como los de deportes. Desde cualquier género, exceptuando las aventuras gráficas, uno puede dar el salto a un universo donde el enemigo se equivoca como lo haríamos nosotros. En definitiva, un mundo de combates más reales, más humanos.

Si hasta ahora no te has decidido a darle una oportunidad a este mundo lúdico alternativo, puede que las ocho páginas de este reportaje (centradas en las mejores opciones multijugador de los diferentes tipos de juegos de acción) tal vez te hagan cambiar de idea.

LUCHA MEDIEVAL

RUNE VS BLADE

Dos éxitos menores

Hace un año se presentaron como la gran esperanza de la tercera persona. Debían hacernos revivir la época de *Barbarian*, o sin pecar de nostálgico, simplemente transportar a nuestro ordenador las sensaciones que teníamos cuando disfrutábamos de un juego de lucha cualquiera en la consola de nuestro vecino.





Hace menos de un año nos dimos cuenta de que la tercera persona debería encomendar su futuro a otros títulos. Ni *Barbarian* ni *Soul Calibour*, lo que nos encontramos fueron dos buenos juegos que desaprovecharon la oportunidad única de generar una nueva vía de expansión para los modos multijugador, de ser los *Q3* y *UT* de su género. Pero más allá del lamento de tanta ocasión desaprovechada, será mejor que nos quedemos con lo que verdaderamente ofrecen ambos juegos, que sin ser revolucionario, sí es interesante.

Dos decepciones relativas, resultado de unas expectativas desmesuradas

La lucha contra el lag

El gran lastre de *Blade* es el exagerado volumen de datos que mueve cada partida, un problema sin solución posible pese a que los diseñadores tomaron conciencia de él una vez se vieron obligados, por imperativos del mercado, a incorporar un sistema *on line* de uno contra otro que no tenían previsto cuando desarrollaron el motor. Pero el estratosférico lag de cualquier partida que uno dispute, incluso en red local, no es el principal obstáculo a superar.

A diferencia de *Rune*, donde el control del personaje es mucho más accesible, en el juego español pesan mucho el flojo sistema de encaramiento, la ausencia de *strafe* (movimiento lateral de combate)



y una gestión de cámara mejorable. Ante estos defectos, incluso el poco trabajado diseño de niveles, la ausencia de power ups y la diferencia insalvable entre los tipos de personajes quedan en segundo plano.

Tal vez parezca un veredicto demasiado duro, pero el tiempo ha acabado demostrando que ese jueguecillo menospreciado por tantos en su día, ese título menor, interminable y tan vulgar en muchos aspectos, esa sombra de *Blade* llamada *Rune* se ha convertido en la mejor opción para quien desee pasar un rato agradable degollando a sus compañeros por Internet. Es una opción sin pretensiones pero francamente divertida, en especial gracias a unos niveles que van desde pequeñas salas para combatir 1 vs 1, hasta grandes espacios en los que disfrutar con carnicerías que para sí querría Conan.

Quizás la escasez de servidores y la próxima llegada de *Jedi Knight 2* hagan que los jugadores se lo piensen varias veces antes de buscar su olvidado ejemplar de *Rune*. Pero no te arrepentirás si lo haces. Gráficos excelentes, control fácil, multitud de armas y la posibilidad de disfrutar de un modo cooperativo que revitaliza la irregular historia de su modo individual deben ser motivos suficientes para revisar un juego maltratado en su día.

	DIFICULTAD	TIPO DE CONEXIÓN	MODO DE JUEGO RECOMENDADO	BOTS	ÚLTIMA VERSIÓN DISPONIBLE	NOTA
RUNE	Iniciado	128 Kb	FREE FOR ALL	No	1.07	7,5
BLADE	Media	LAN	ONE VS ONE	No	1.1	8,5

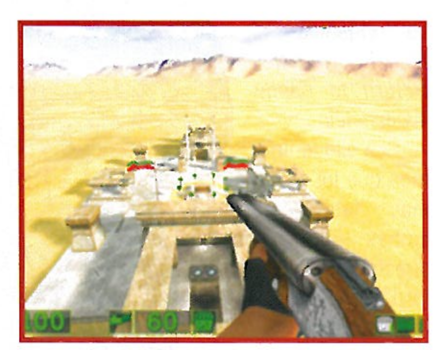
ANIQUILACIÓN MASIVA

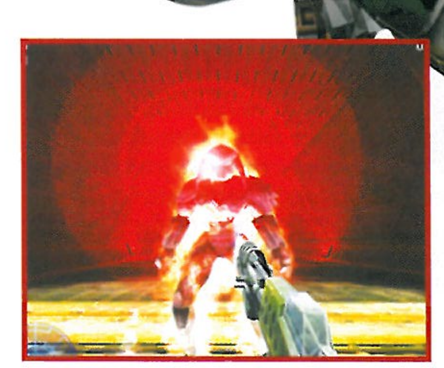
ALIENS VERSUS PREDATOR 2 VS SERIOUS SAM

Viajes a lo mejor del pasado

Para muchos esta comparativa carecerá de sentido. Más que rivales directos, parecen juegos opuestos, la luminosidad de *Serious Sam* frente a las tinieblas de *AvP2*. Los grandes escenarios abiertos por un lado, y los corredores interminables por otro. Pero estas formas antagónicas dejan de serlo cuando uno va más allá de la visión epidérmica.

Ambos comparten herramientas de diseño y se apropian de lugares comunes del género para alcanzar aquello que tanto ansían, recuperar esa sensación de batalla sin tregua que tanta diversión lleva proporcionando desde *Doom*. Ya sea en modo cooperativo, donde la ópera prima de Croteam da lo mejor de sí misma, u ofreciendo una variante del mismo, como pueda ser el excelente modo *Survivor* de *AvP2*, ambos juegos se las arreglan para proporcionar el tipo de diversión inmediata que se habían propuesto.





Desde la luz o la oscuridad, ambos títulos representan lo mejor del modo cooperativo

Munición que no se acaba

En este caso, el diseño de los escenarios así como la cantidad de los mismos (muy superior en *AvP2*) queda en un segundo plano. Relegado por la necesidad de crear un sistema de transmisión que permita la aglomeración de enemigos sin que ninguno de los jugadores sufra retrasos insoportables. Si eso fallase, poco importaría lo demás. Y por fortuna, no falla. Es más, ambos representan la opción más asequible para principiantes que no dispongan ni de cuentas en GameSpy ni módems de última generación. Nada más fácil que cargar el juego y actualizar la lista de servidores.

Una vez dentro de la partida, puedes optar por el mentado modo cooperativo y revivir la experiencia individual de *Serious Sam* con la inestimable ayuda de otro héroe como tú. Tal vez tu compañero haya optado por un disfraz de Santa Claus, de cowboy o de robot futurista, porque la cantidad de personajes a elegir es encomiable, aunque todas comparten las mismas habilidades. Por tanto que nadie espere una lucha entre clases como sí sucede (y de qué forma) en *Aliens versus Predator*. En ella, ponerse bajo la horrible piel de un alien y dedicarte a destripar marines resulta ser una experiencia tan grata como poco didáctica.

La perfecta réplica la da el sorprendente deathmatch de *Serious Sam*. Su nivel Desert Temple, no desentonaría en absoluto entre lo más destacado de *Quake 3*, y nos hace esperar con verdadera ansiedad la secuela, que ya está en camino.

Sea uno u otro el juego elegido, ambas opciones cumplen sobradamente sus previsiones. Y es que a priori no debería ser tan difícil resucitar ese mata, mata, mata y luego piensa, que tantos éxitos dio a nuestro PC hace unos años. Coge dos ametralladoras, pon muchas balas en ellas y gástalas en docenas y docenas de enemigos. Y hazlo acompañado, porque estos títulos se encargan de recordarnos que es tan divertido luchar junto a un colega como hacerlo contra él.

	DIFICULTAD	TIPO DE CONEXIÓN	MODO DE JUEGO RECOMENDADO	BOTS	ÚLTIMA VERSIÓN DISPONIBLE	NOTA
SERIOUS SAM	Fácil	56 Kb	COOPERATIVE MATCH	No	1.05	7,5
AVP 2	Iniciado	128 Kb	SURVIVOR	No	1.0.9.3	8



GUERRAS MUNDIALES

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN VS MEDAL OF HONOR

Tú nazi, yo aliado

Al igual que ocurre con el resto de formas de ocio, los videojuegos suelen ir a rebufo del último título de éxito. Si hace unos años todo *shooter* que se preciase debía tener un marcado carácter futurista, ahora, en parte gracias al impacto cinematográfico de soldados Ryan, líneas rojas y Pearl Harbors, los rifles con láser han sido reemplazados por fusiles Thompson. Y junto a ese cambio, ha llegado una forma diferente de entender el modo multijugador, que puede, y debe, remitir a muchos a *Team Fortress Classic* una modificación que han podido disfrutar los usuarios de *Quake II* y *Half-Life*. En ella dos escuadrones compuestos por soldados especializados deben luchar por un objetivo, ya sea rescatar un rehén o mantener a salvo un edificio determinado. Pues bien, ese concepto renueva su vigencia en *Medal of Honor* y *Return to Castle Wolfenstein*.

Si a ello le unimos que los niveles más interesantes de ambos juegos beben directamente de "Overlord", el mapa más importante de *Unreal Tournament* en su modo Assault, podemos entender que no es en la originalidad donde radica el atractivo de estos títulos. Pero sí en su ejecución.

Los problemas de la guerra



A pesar de todo lo bueno que se ha escrito de ambos, *RTCW* saca varios cuerpos de ventaja a su competidor directo. En especial, son superiores sus gráficos y su arsenal, que sirve para acentuar las diferencias entre los tipos de soldados que integran cada bando, e incluye detalles (como la presencia del médico) que se echan de menos en *MoH*.

Ambos tienen virtudes, pero Return to Castle Wolfenstein supera claramente a su rival

De todas formas, no es lo único que uno añora cuando está en mitad de alguna de las 11 misiones que contiene el juego de 2015 Inc. (frente a las 7 de *RTCW*). Tampoco se pueden ordenar ataques aéreos y los objetivos son tan poco variados (supervivencia, exterminio, búsqueda de documentos secretos y poco más) que no tardan en hacerse algo repetitivos.

Parece que esta comparativa sí tiene un claro vencedor. Por si aún no lo tienes claro, debes saber que para incorporarte a cualquier partida de *MoH* que se esté desarrollando en Internet, deberás utilizar el incómodo buscador de GameSpy (a menos que sepas la I.P. claro). Eso supone salir del juego cada vez que quieres cambiar de partida individual a multijugador, con la nada remota posibilidad de que por el camino se provoque algún fallo de protección general en nuestro sistema operativo.

A pesar de todo, uno y otro título te garantizan noches de diversión que podían haber sido precedidas por días de diversión si se hubiesen incluido bots para los que no dispongan de una conexión rápida. Así que para todos los que aún no disponen de cable o ADSL, no os preocupéis si durante las primeras partidas en el *ciber* de turno caéis rellenos de pólvora a los pocos metros. Son más fáciles de lo que parecen y mejores de lo que muchos parecen pensar.



	DIFICULTAD	TIPO DE CONEXIÓN	MODO DE JUEGO RECOMENDADO	BOTS	ÚLTIMA VERSIÓN DISPONIBLE	NOTA
RTCW	Iniciados	256 Kb	TEAM DEATHMATCH	No	1.1	9
MOH	Iniciados	256 Kb	OBJECTIVE DEATHMATCH	No	1.0	8

ACCIÓN TÁCTICA

GHOST RECON VS OPERATION FLASHPOINT

Una guerra demasiado real

Echando un vistazo a las estadísticas de los principales portales de juegos, queda bastante claro que ninguno de estos dos títulos ha calado como esperaban sus creadores. A unas críticas extraordinarias se unieron, como era de esperar, unas ventas más que notables a nivel mundial. En cambio, a día de hoy parece que son pocos los usuarios que se decantan por la opción *on line* en detrimento de las extraordinarias campañas de juego en solitario.

Es posible que la necesidad de contar con un micrófono y establecer una jerarquía obligatoria entre los participantes de las partidas sean, a priori, impedimentos difíciles de superar. En cambio, en red local ambos títulos consiguen sacarle partido a su indiscutible potencial al igual que sucedía con *SWAT 3* o *Rainbow Six*.

Balance equilibrado

En breve verá la luz el primer pack de misiones oficial y gratuito para *Ghost Recon*. Con su llegada se restablece la igualdad, ya que en ese aspecto *Operation Flashpoint* va camino de batir todos los registros en lo referente a expansiones. A las oficiales, debemos unir una ingente comunidad de seguidores que explota a las mil maravillas su editor de niveles. Pero de poco servirían docenas y docenas de misiones diferentes si lo

La paciencia es aquí tan necesaria como el dominio de teclado y ratón en otros títulos



que en ellas se desarrolla careciese de interés. Tranquilo, no es el caso. Debemos descubrirnos ante la cantidad de estrategias válidas que se pueden utilizar para alcanzar la victoria. Desde la elección de diferentes tipos de soldados, con sus correspondientes habilidades y armas personalizadas, pasando por la disposición de grandes escenarios abiertos en los que siempre hay más de un camino para enfrentarse al otro bando.

Aunque los efectos climatológicos de *Ghost Recon*, apoyados en unos gráficos de ensueño, deberían ser elementos suficientes para declinar la balanza a favor del juego de Red Storm, el desfile interminable de vehículos a nuestra disposición hace que nos decantemos por *Operation Flashpoint*. Debes probarlo, porque ando escaso de hipérboles para describir la sensación que produce atravesar al volante de un jeep un campo de batalla donde tanques y hombres combaten en aparente pie de igualdad.

Que nadie se llame a engaño: lo que tenemos entre manos son juegos de acción táctica. Nada de ágiles enfrentamientos cuerpo a cuerpo, nada de ataques caóticos de un bando contra otro o de entrar en una partida en curso a ver qué se puede sacar de provecho en ella. La paciencia es aquí tan necesaria como en otros títulos lo es la habilidad en el control de ratón y teclado. Si eres paciente y dispones de buen módem, tiempo libre y dominio de inglés, enhorabuena, puedes formar parte de una guerra tan falsa como las que nos venden en los telediarios.



	DIFICULTAD	TIPO DE CONEXIÓN	MODO DE JUEGO RECOMENDADO	BOTS	ÚLTIMA VERSIÓN DISPONIBLE	NOTA
Ghost Recon	Avanzado	256 Kb	HAMBURGUER HILL	No	1.1	9
Op. Flashpoint	Avanzado	256 Kb	TEAM DEATHMATCH	No	1.40	9

FRENESÍ FUTURISTA

UNREAL TOURNAMENT VS QUAKE III: ARENA

Dos clásicos que ni mueren ni envejecen

Dos años y tres meses. Todo ese tiempo llevan con nosotros este par de títulos rivales y en el fondo complementarios. Llegaron de la mano protagonizando la polémica más divertida y absurda que ha vivido el PC en años. Una polémica que sirvió para que muchos jugadores medio retirados volviesen a saltar al ruedo para probar por unos minutos (acabaron convirtiéndose en horas) esos juegos de los que tanta gente hablaba.

Pero *Unreal Tournament* y *Quake III: Arena* son mucho más que títulos de reinserción masiva. Son obras totalmente revolucionarias. De hecho se desmarcan del resto de los juegos aquí expuestos porque carecen de un modo historia con argumento. Son juegos que, aunque puedes jugarlos en solitario, cobran todo su sentido cuando te enfrentas a otros seres humanos. Sus gráficos de ensueño, que no necesitan de máquinas millonarias para reproducirse con soltura, ponen el resto.

Esto carecería de sentido si el sistema de transferencia de datos en ambos no estuviese lo depurado que realmente está. Esa es quizás la parte más importante de su contribución a la historia. Gracias a ello y a su sistema de búsqueda rápida de partidas o a la posibilidad de entrenar con bots eficientes, *UT* y *Quake 3* son referentes inexcusables si te interesa la acción multijugador.



La diferencia y la incomprensión

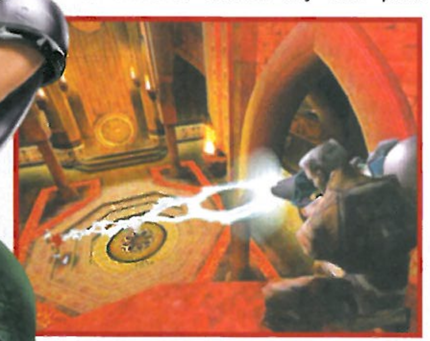
Cada juego tiene un estilo propio. Sus *deathmatch* se desarrollan a velocidades diferentes. *UT* es más lento y más asequible a principiantes, ya que incluye armas de destrucción masiva de las que frustran al experto y alivian al novato. Pese a todo, en el universo *Unreal* hay sitio para todos: un misil redentor o una ristra de cohetes pueden ser replicados por un disparo a la cabeza de alguien que haga suya la tan perseguida religión *camper*.

Llegaron de la mano protagonizando una polémica tan divertida como absurda



Ten claro que si buscas un combate más clásico, aquella lucha rápida y frontal, donde la velocidad de reflejos y la habilidad con el ratón tiene mayor incidencia en la partida, debes dirigirte sin pensar a la competencia. Eso si después de recorrer los niveles futuristas de *Q3* a velocidad de vértigo no empiezas a encontrar desesperante tener que esperar en *UT* la llegada de un ascensor para dar caza a tu enemigo o esquivar decenas de cajas a cada instante. Aunque si en algo brilla *Unreal Tournament* sin sombra posible es en los modos de juego en que los equipos toman protagonismo. En su Capture the Flag (CTF) o el modo Assault (al que tanto deben muchos juegos de la reciente hornada), cobran sentido gran parte de las estrategias que tanto molestan en una partida de todos contra todos.

Uno y otro, con sus virtudes y algún defecto menor, deben considerarse juegos únicos. Visiones originales sin las que casi nada de lo que vamos a enseñarte a continuación hubiese sido posible.



	DIFICULTAD	TIPO DE CONEXIÓN	MODO DE JUEGO RECOMENDADO	BOTS	ÚLTIMA VERSIÓN DISPONIBLE	NOTA
UT	Fácil	56 Kb	CTF	Sí	4.36	9
Q3	Media	56 Kb	ONE VS ONE	Sí	1.31	9

SOLDADOS DE METAL

TRIBES 2 VS MECHWARRIOR

Robots que nunca se oxidan



Aunque en nuestro país el género de los mechs haya gozado de una popularidad similar al cine iraní o la música finlandesa, los últimos episodios de estas dos lustrosas sagas llegaron con la sana intención de alzarse con el liderato de ventas. Por desgracia, o este artículo sirve para cambiar radicalmente la tendencia o en pocos meses ambos formarán parte de la lista de Grandes Juegos que casi nadie probó.

Una lástima, ya que el paso del tiempo no hace más que confirmarlos como alternativas válidas a todo lo que puede encontrarse en el mercado en modo multijugador. Desde la simulación para todos los públicos con la que vivimos partidas más lentas hasta la acción estratégica de *Tribes 2* que suele acabar en un frenético reparto de misiles, los fans de Mazinger Z y demás robots de antaño se sentirán como en casa cuando prueben por primera vez alguno de los juegos.

El peso en la batalla

Mientras *Mechwarrior 4* fue concebido como un juego individual con opciones de multijugador, la obra póstuma de Dinamyx nacía para relevar a su exitosa primera parte y completar junto a *UT* y *Q3* el tríptico dominante de la acción *on line*. Y eso se nota. En *Tribes 2* encontrar una partida en curso es fácil, y poder jugarla aún lo es más. Eso sí, la variedad de vehículos y tipos de mechs de la que disponemos y las complejas construcciones de muchos de los niveles, hace que la práctica con los eficientes bots sea peaje obligatorio.



Algo parecido ocurre en el juego de Microsoft, a pesar de la ausencia de vehículos y la sencillez de unos escenarios que, pese a su diversidad, quedan muy lejos de los que gozamos en su competidor. Los dos comparten una dificultad excesiva en el control. Por ello, en ocasiones una mala elección de mech echará al traste cualquier posibilidad de victoria. Es ese desequilibrio uno de los puntos débiles del que se aprovechan los jugadores veteranos, los únicos que aún disfrutan con estos juegos.

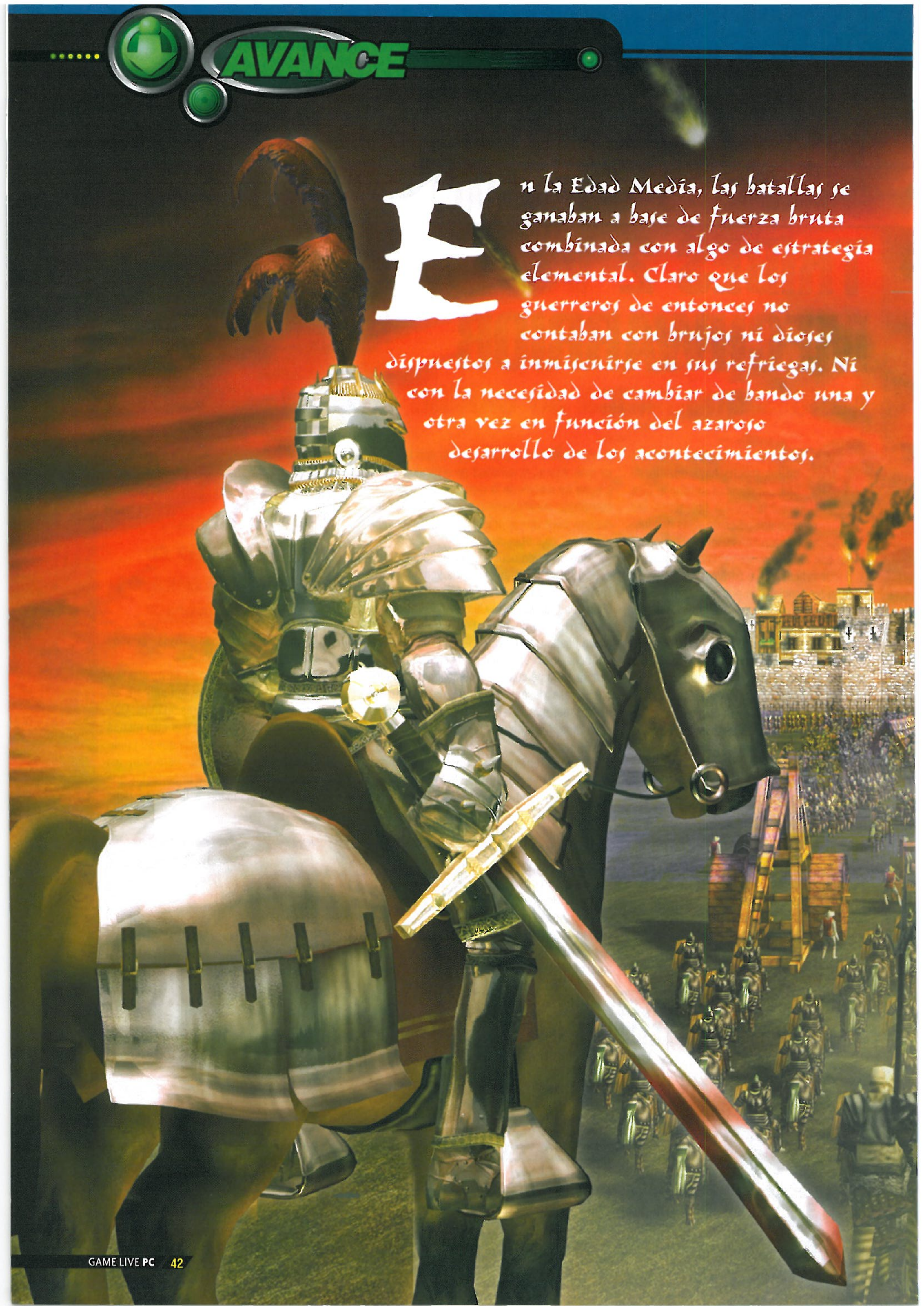
Es difícil entender el fracaso de ambas apuestas. Tal vez las armas de los dos títulos sean muy mejorables y quizás *Mech4* ofrezca una imagen de juego más inaccesible de lo que realmente es. Pero todo ello debería quedar en segundo lugar cuando uno disfruta del CTF de *Tribes 2*, esos instantes en que se dan o reciben órdenes en mitad de un paisaje nevado, o vencer en una lucha cuerpo a cuerpo con un robot de gran tonelaje en *Mech 4* y haber sido testigo en la batalla de la destrucción masiva de edificios en una ciudad bañada por unos efectos de lluvia espectaculares.



Superada la terrible curva de aprendizaje, ambos juegos se revelan como arcades impresionantes

Porque tanto uno como el otro, una vez superada la terrible curva de aprendizaje, se presentan como *arcades* impresionantes. Quizás uno posea más estrategia y el otro menos componente de simulación de la que su público correspondiente desearía, pero aún así quedan como obras únicas e imperfectas que cualquier buen aficionado a la acción debe visitar.

	DIFICULTAD	TIPO DE CONEXIÓN	MODO DE JUEGO RECOMENDADO	BOTS	ÚLTIMA VERSIÓN DISPONIBLE	NOTA
Tribes 2	Avanzado	56 Kb	CTF	Sí	.24834	8
Mech 4	Avanzado	56 Kb	FREE FOR ALL	Sí	2.0	8



En la Edad Media, las batallas se ganaban a base de fuerza bruta combinada con algo de estrategia elemental. Claro que los guerreros de entonces no contaban con brujos ni dioses dispuestos a inmiscuirse en sus refriegas. Ni con la necesidad de cambiar de bando una y otra vez en función del azaroso desarrollo de los acontecimientos.

Warrior Kings

Por J. Font

La primera vez que tuve la oportunidad de hablar con el equipo de desarrollo de *Warrior Kings*, hace un año, en la sede londinense de Black Cactus, el proyecto aún estaba en pañales, pero su director creativo, Jamie Thompson, me dio detalles muy precisos sobre su concepción global y la forma en que estaban trabajando. En los últimos doce meses, el proyecto ha corrido un cierto peligro, en especial debido a que los derechos de edición han cambiado de propietario. Al final será la compañía francesa Microïds la que se encargue de que el juego salga al mercado, no en la fecha inicialmente prevista pero sí tal y como se había concebido, sin ningún recorte sensible de la idea original. Black Cactus ha podido conservar casi todo el trabajo previo y las ideas hace un año esbozadas empiezan ya a materializarse, como pudimos comprobar en nuestra visita relámpago a las oficinas de Microïds en París.

Fantasías feudales

El juego tendrá como escenario una versión alternativa de la Europa medieval, el mundo de Orbis. En él se enfrentarán los seguidores de dos cultos antagónicos (el del Bien y el del Mal) y una tercera facción que no cree en seres supremos de ningún tipo. Tu papel en este violento sainete es unirte a uno de los bandos en litigio y derrotar a los restantes para convertirte en suprema autoridad de Orbis.

Lo harás en el curso de una larga campaña lineal que puede seguirse con cualquiera de las facciones. "El argumento tiene mucho peso", explica François Logeais, el responsable del juego por parte de Microïds. "Se han incluido animaciones de tipo narrativo y personajes de complemento, héroes que guiarán

y acompañarán al jugador durante las misiones y que resultarán claves por su capacidad para adquirir y desarrollar habilidades especiales".

En cuanto a las misiones multijugador, Black Cactus ha apostado por una fórmula bastante más dinámica de lo que es habitual en los juegos de estrategia. "Se basarán en el concepto *deathmatch* de los juegos de acción y la intención de los desarrolladores es que sean tan inmediatas y rápidas como las partidas de *StarCraft*", comenta Logeais.

Pese a que el juego evolucionará de manera rápida y fluida, incluirá las habituales tareas de recolección de recursos y construcción de edificios. El sistema de recursos constará de tres elementos: oro, comida y materiales de construcción, como piedra y árboles. Lo más novedoso va a ser la forma en que los obtendrás y dispondrás de ellos: tus trabajadores se limitarán a recogerlos y depositarlos en el poblado, luego te encargarás de llevarlos a la construcción principal (Manor, en inglés) para poder disponer de ellos más adelante.

Esto supone, según Logeais, que "deberás consolidar un sistema de recogida de recursos seguro y estable construyendo poblados en varios puntos del mapa y protegiendo tanto éstos como las rutas que llevan a tu Manor y las carretas encargadas del transporte". Para acceder a nuevos edificios o unidades, deberás asegurar una intendencia fluida, ya que si faltan alimentos o materiales, no podrás continuar expandiendo tu facción.

El juego va a desarrollarse en una Europa medieval alternativa llamada Orbis

Los materiales se obtendrán directamente de la construcción de campos o de las minas y bosques diseminados por el escenario. También existirán modos indirectos de conseguir oro u otros materiales, principalmente a través del comercio. Podrás intercambiar productos con las distintas facciones presentes siempre que no sean enemigos declarados y también podrás crear tiendas dentro de la ciudad que nutrirán tus arcas de dinero procedente del comercio interno. Por último, una forma perfecta de apoderarte de un gran número de recursos es destruir la Manor de alguna de las facciones enemigas.

En el juego encontrarás dos tipos de edificios: los que pueden construirse fuera de las murallas de la ciudad y los que no. Cada vez que construyas un edificio, el recinto amurallado ampliará su perímetro de forma automática para acoger la nueva construcción. El coste de la ampliación se añadirá también automáticamente al precio global de adquisición y construcción.

Por muchos recursos que acumules, los combates van a marcar la diferencia.



François Logeais, el hombre encargado de desvelar los entresijos de *Warrior Kings*.



DATOS

GÉNERO:	Estrategia
DESARROLLADOR:	Black Cactus
EDITOR:	Microïds
DISPONIBLE:	Marzo

EN RESUMEN

Estrategia y magia siguen yendo de la mano, de forma que volverás a combinar un control minucioso de las unidades con conjuros que inclinarán la balanza en los momentos clave. Tanto por planteamiento como por nivel gráfico, podemos estar ante algo así como la guerra con mayúsculas.



Lanceros, arqueros y criaturas diabólicas: una alineación de lujo.

A diferencia de lo que ocurre en la saga *Age of Empires*, en *Warrior Kings* no cambiarás de era cada vez que llegues a un cierto nivel de desarrollo. "Cuando construyas un edificio que aporte cambios a tu facción, eso hará que cambie el aspecto y la estructura de tus edificios", explica Logeais. "Por ejemplo, las empalizadas de madera se transformarán en muros de piedra en cuanto construyas tu primera universidad".

Aunque uno de los elementos básicos al jugar va a ser levantar estructuras cada vez más sólidas y utilizar maquinaria de guerra para destruir la del contrario, los desarrolladores no se plantean hacer una reconstrucción minuciosa de los recintos amurallados como la que ofrecía *Stronghold*. Eso sí, las construcciones permitirán un cierto grado de interacción de tipo bélico, ya que, por ejemplo, podrás apostar arqueros u otras unidades provistas de armas de largo alcance en torres de vigilancia y otros edificios altos.

Una vez en combate, dispondrás tus unidades en formaciones de combate a las que podrás dar órdenes concretas o asignar parámetros de comportamiento para que reaccionen por sí mismas.

¿Creyente o pagano?

Warrior Kings pondrá a tu disposición todo tipo de unidades de la época medieval, así que encontrarás arqueros, lanceros y caballería ligera. Al igual que en el hasta cierto punto parecido *Seven Kingdoms*, podrás acceder a tabernas para obtener espías y mercenarios con los que reforzar tus huestes.

Logeais nos aclaró que el juego va a incluir también un amplio árbol tecnológico pensado para que puedas introducir sensibles mejoras en tus unidades. "Tus soldados adquirirán habilidades nuevas y poco a poco podrás acceder a personajes de nivel superior como los inquisidores, los obispos y, en especial, los héroes, que aportarán algo de magia gracias a conjuros de combate como las lluvias de fuego o a cualidades como el don de la curación o la capacidad de desvelar partes del mapa de campaña".

Los escenarios incluyen excelentes gráficos en 3D y muy buenas texturas, todo ello presidido por un sistema de cámaras de flexibilidad más que notable que permitirá enfocar la acción desde casi cualquier punto del

LOS ELEMENTOS CLAVE

ESTRUCTURAS

Los edificios se dividirán en tres tipos distintos: económicos, militares y de alineamiento. Los primeros son comunes a todas las facciones mientras que los últimos determinan el tipo de unidades a las que puedes acceder.





DIOSES

Son unidades tan poderosas que los desarrolladores han optado por dosificarlos (uno por jugador y partida) y no permitir que tengas control directo sobre ellos. Serán tan imprevisibles como devastadores y habrá varias formas de obtenerlos.

ESCENARIOS

El control de cámara te proporcionará sorprendentes perspectivas. La falta de velo opaco te permitirá ver prácticamente todo el escenario. También tendrás la posibilidad de ver la base enemiga a lo lejos aunque no las sorpresas que te aguardan.





BATALLAS

Las unidades podrán agruparse en diferentes tipos de formaciones. En algunos casos éstas vendrán predeterminadas por el tipo de las unidades que las integran y en otros tendrán que ver con circunstancias concretas de la partida o del escenario.



Asedios y maquinaria bélica estarán en el orden del día.



La ayuda divina será realidad. Es lógico, si quiere rezos, tendrá que echar una mano, ¿no?



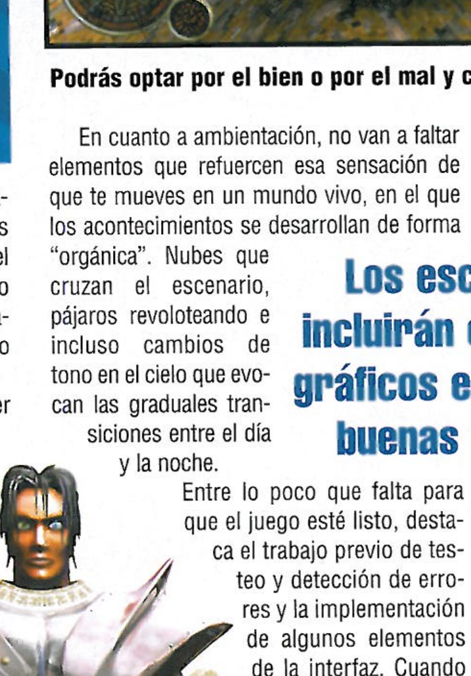
Si las murallas se resisten, podrás emplear maquinaria de asalto.



Podrás optar por el bien o por el mal y cambiar de bando cuando te apetezca.

escenario y hasta obtener planos muy detallados de las unidades en combate. Los meses dedicados al perfeccionamiento del dispositivo gráfico han dado como resultado que el juego soporte alrededor de 200 unidades en pantalla y que puedas realizar en todo momento zooms de aproximación.

Los escenarios de la campaña no va a ser demasiado grandes. Aunque el mundo de Orbis es de reducidas dimensiones, con lo que va a perderse algo de riqueza estratégica, la posibilidad de elevar la cámara y ver en el mismo encuadre todos los poblados de las distintas facciones da al juego un realismo y una verosimilitud extraordinarios.



En cuanto a ambientación, no van a faltar elementos que refuercen esa sensación de que te mueves en un mundo vivo, en el que los acontecimientos se desarrollan de forma "orgánica". Nubes que cruzan el escenario, pájaros revoloteando e incluso cambios de tono en el cielo que evocan las graduales transiciones entre el día y la noche.

Los escenarios incluirán excelentes gráficos en 3D y muy buenas texturas

Entre lo poco que falta para que el juego esté listo, destaca el trabajo previo de testeo y detección de errores y la implementación de algunos elementos de la interfaz. Cuando el desarrollo concluya, vamos a poder hablar de un juego que apuesta por la estrategia militar de alta escuela con inclusión de elementos mágicos y el acento puesto en la gestión a pequeña escala.

Falta ver si el balance entre las diferentes facciones posibilita estrategias variadas o todo va a limitarse a conocer las características de las unidades de que dispones y seleccionar la más adecuada en cada caso, como ocurre con muchos de los juegos de este tipo editados últimamente. De momento, el equipo de Black Cactus sigue encerrado a cal y canto para asegurarse de que el producto final estará a la altura de las expectativas creadas por la beta a la que hemos tenido acceso.



El mar tendrá un papel secundario: por esta vía te llegarán valiosos recursos.



SOLDIER OF FORTUNE II
DOUBLE HELIX

Por S. Sánchez

La secuela del juego más visceral y controvertido de hace dos temporadas promete un salto cualitativo en cuanto a realismo y pulcritud en el acabado. El gore y la polémica vuelven a estar servidos, aunque Raven está rebajando un poco el nivel de virulencia para que su juego no tope con más obstáculos de los estrictamente necesarios.



La misión con los marines se perfila como uno de los platos de lujo.

Ya queda menos. *Soldier of Fortune II: Double Helix* entra en la recta final de su largo y tortuoso proceso de desarrollo. Kenn Koekstra, coordinador de proyectos de Raven Software, nos confirmó que la beta que hemos probado no va a diferir mucho del producto que será editado dentro de escasas semanas. "Ya hemos completado diez grandes misiones con más de 70 niveles distintos, y más o menos eso es lo que va a incluir el juego final". Se trata de niveles muy grandes que van a permitirte visitar lugares como Praga, Colombia, Centroamérica, la península de Kamchatka, Hong-Kong, Suiza, Jordania o Texas.

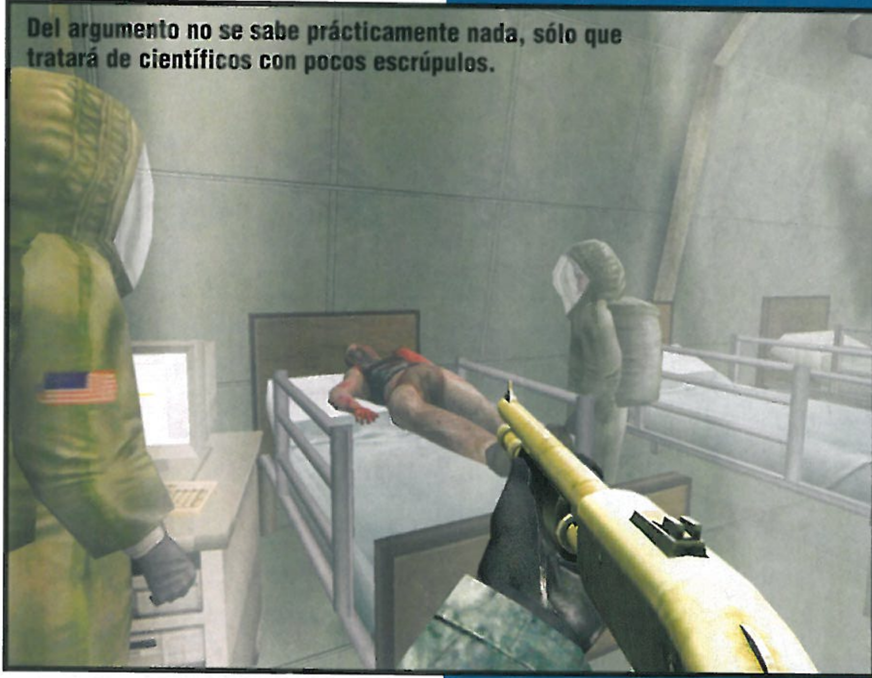
En esta ocasión, el equipo de desarrollo ha contado desde el principio con el asesoramiento de John Mullins, militar retirado que ya colaboró en la primera entrega, aunque no de forma tan intensa como ahora. Mullins se ha asegurado de que el juego sea lo más verosímil posible, pero sostiene que las situaciones reproducidas en él no se basan en su experiencia personal: "Partimos de un argumento de ficción que nada tiene que ver con mi vida. Además, no hubiese sido muy inteligen-



Será posible incluso hacer de artillero a bordo de un helicóptero.

RAVEN: PASADO Y FUTURO

Los inicios de Raven se remontan a 1990, cuando una plantilla de cinco programadores desarrolló un juego de rol para Amiga. Luego vinieron títulos como *Heretic*, *Hexen* y *Take No Prisoners*, preludio de un jugoso contrato de distribución mundial con Activision que dio como resultado juegos del nivel de *Soldier of Fortune* o *Elite Force*. A esta compañía con cuartel general en el estado de Wisconsin le espera un espléndido futuro, ya que id Software les ha elegido para que se hagan cargo de uno de los proyectos que más expectativas despiertan hoy por hoy: *Quake IV*.


Del argumento no se sabe prácticamente nada, sólo que tratará de científicos con pocos escrúpulos.

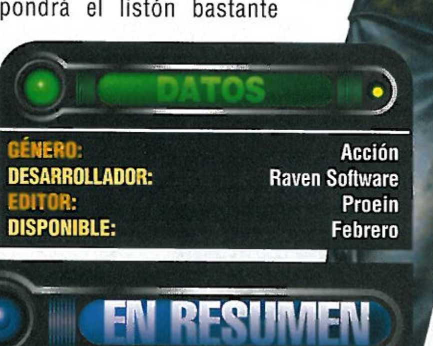
te llenar el juego de referencias autobiográficas, ya que no soy bien recibido en muchos países y no tengo ninguna intención de levantar viejas ampollas". Pese a esta enérgica negativa, Mullins sí reconoce que alguna de las misiones tiene que ver con sus recuerdos bélicos. En concreto, una en que el artillero de un helicóptero salva a todo un pelotón de una muerte segura barriendo a todos los enemigos de la zona. "Una vez pasé por una situación parecida, y el artillero que nos cubría hizo muy bien su trabajo. Le debo mucho más que simple gratitud".

Armas y engranajes

Los buenos oficios de Mullins se han hecho notar sobre todo en la reproducción de las armas. El prestigioso asesor militar empezó por reunir al equipo de desarrollo y llevarlos a un campo de tiro para que probaran todas las que aparecerán en el juego con excepción de la OICW, un arma todo terreno que cuenta con lo último en tecnología. En el primer *Soldier of Fortune*, Raven se permitió ciertas licencias en este apartado, pero ahora se acabaron las escopetas que alcanzan un objetivo a 50 metros de distancia e incluso el sonido de los disparos será realista y variará en función de si se producen en escenarios interiores o exteriores.

La reproducción de las áreas de impacto de los disparos ya era uno de los puntos fuertes del primer juego, pero esta secuela pondrá el listón bastante más alto al dividir el cuerpo humano en 26 zonas diferentes, el doble que en el original. Para conseguirlo se ha trabajado en una nueva versión del motor gráfico GHOUL, que ahora permitirá impactos más detallados y realistas. Aun así, se ha reducido el nivel de crudeza en la representación de estas escenas.

Mullins es consciente de que el juego volverá a crear polémica, algo que atribuye a que "los videojuegos todavía no son una forma de entretenimiento socialmente aceptada como el cine, que no suele ser fuente de polémicas absurdas". Koekstra añade que "tal vez deberíamos incluir un "modo rendición" para que los jugadores eligiesen si prefieren que los enemigos se rindan en vez de ser



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Raven Software
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Febrero

EN RESUMEN

Casi todo lo que se echaba de menos en el primer *Soldier of Fortune* está siendo incluido en esta secuela. Raven se ha tomado el tiempo necesario, ha respetado la filosofía del original y está introduciendo serias mejoras tanto en los gráficos como en el diseño de escenarios o la inteligencia artificial.



DE BOINA VERDE A CONSULTOR

John F. Mullins parece a sus 60 años un abuelo joven, amable y enérgico. Su empresa de consultoría militar es una de las más prestigiosas de Estados Unidos gracias a los 20 años de experiencia en el ejército que le avalan.

Tras pasar por la escuela militar y convertirse en paracaidista, fue enviado a Vietnam con los célebres boinas verdes. Volvió a Estados Unidos en 1970 con el cargo de capitán e ingresó en una escuela militar de tácticas avanzadas e idiomas para convertirse en oficial de operaciones especiales. En la década de los 70 realizó varias operaciones en Europa, Oriente Medio, África, América Central y América del Sur.

Tras 21 años de servicio, se retiró oficialmente en 1981, pero siguió trabajando de forma independiente para su gobierno y clientes civiles como entrenador o en misiones puntuales de protección de personalidades, negociación y rescate de rehenes.

En 1990 fundó una empresa especializada en munición no-tóxica y ha escrito tres novelas, una de las cuales va a ser llevada al cine. Además de hablar cuatro idiomas, Mullins ha completado su formación licenciándose en Historia por la Universidad de Maryland.


Seguro que la primera vez que juegues te dedicarás a romperlo todo.


Los túneles de Colombia estarán repletos de enemigos.

masacrados, pero eso acabaría con la jugabilidad de un título como éste". Lo que no faltará es la muy práctica opción de bloqueo de sangre, con lo que los padres podrán hacer que sus hijos se ahorren la borrachera de hemoglobina.

Artificios inteligentes

Soldier of Fortune dejaba bastante que desear en cuanto a inteligencia artificial, sobre todo la de los enemigos. Este apartado está siendo corregido en la secuela, y hemos podido comprobar que tanto los enemigos como nuestros compañeros actuarán de forma coordinada, se darán órdenes unos a otros e incluso podrán tender pequeñas emboscadas.



Las zonas de impacto aseguran una generosa efusión de hemoglobina.

Aunque la acción rápida será el eje principal del juego, John Mullins asegura que también hará falta algo de planificación e intuición táctica: "Yo sobreviví a 20 años de servicio en las fuerzas especiales, y eso no se consigue sin capacidad para planificar las misiones y atención a los detalles. La misión perfecta es aquella que se completa sin disparar un solo tiro". En alguna de las misiones será imprescindible pasar desapercibido y la elección de las armas adecuadas resultará siempre importante.

Tanto los enemigos como tus compañeros actuarán de forma coordinada y se darán órdenes unos a otros

En el modo multijugador encontrarás una serie de variantes de las opciones típicas en juegos de acción que aquí responderán a nombres como Infiltración, Escape, Asesinato, Búsqueda y Destrucción. La gran sorpresa, sin embargo, va a ser el generador de misiones multijugador, una opción habitual en los títulos de estrategia pero bastante extraña en el género que nos ocupa. En ella podrás elegir el tipo de escenario, la climatología y otras opciones que afectan más directamente a la jugabilidad.

Raven han conseguido que estos escenarios, que utilizan el motor de *Quake III*, se carguen igual de rápido que los escenarios para un solo jugador. Durante la presentación del juego pudimos participar en un partida entre ocho jugadores en un inmenso escenario recién diseñado y, según nos aseguran, podrán crearse incluso de mayor tamaño. Aunque esta última opción aún no ha sido probada suficientemente, se perfila como una de las grandes bazas de este muy prometedor título.



En *SoF2* los enemigos son más listos, así que no dudes en disparar a la mínima ocasión.



STAR WARS Starfighter

La gran familia galáctica celebrará muy pronto el nacimiento de un nuevo juego de **combates entre naves con sello Star Wars.** La pregunta es si estamos hablando de otro X-Wing, otro Rogue Squadron o de algo completamente nuevo.

Por S. Sánchez

Starfighter empezó a gestarse hace alrededor de dos años, cuando la joven y semidesconocida compañía Secret Level recibió de Lucas Arts el encargo de crear un juego basado en el *Episodio I* de la saga *Star Wars*. Inicialmente, el proyecto iba a ser una exclusiva PC, un simulador que aprovechase las prestaciones de los compatibles, en especial la posibilidad de asignar funciones muy diversas a la combinación de teclado y joystick. Hace menos de un año, se decidió que *Starfighter* fuese un juego multiplataforma, con lo que la versión prioritaria pasó a ser la de PS2. De todas formas, se siguió trabajando en paralelo en sendas versiones para PC y Xbox.

Como consecuencia de este brusco volantazo de última hora, se hizo necesario cambiar por completo el sistema de juego aprovechando tan solo diseños de naves, escenarios y protagonistas. De la simulación pura se pasó a un estilo más arcade con evidentes puntos de contacto con la saga *Rogue Squadron,* también basada en el universo *Star Wars*. El futuro *Starfighter* va a ser un juego de naves espaciales con un sólido argumento pero centrado en la acción pura y sin complejos y especialmente diseñado para jugar con *pad*.

Tierra y aire

Daron Stinett, jefe del proyecto, reconoce las similitudes entre *Starfighter* y *Rogue*

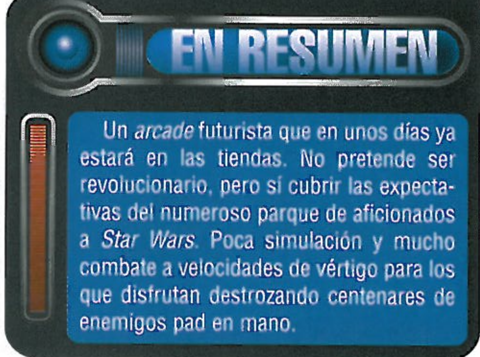


Una constante va a ser que deberás empezar por destruir las torretas defensivas.



DATOS

GÉNERO:	Acción
DESARROLLADOR:	Secret Level
EDITOR:	Electronic Arts
DISPONIBLE:	Febrero

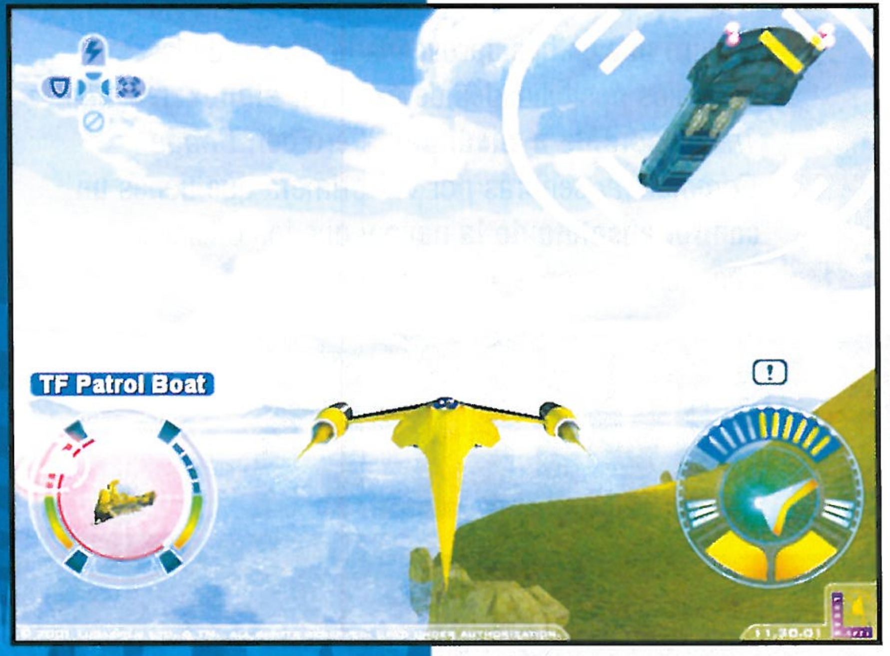


EN RESUMEN

Un *arcade* futurista que en unos días ya estará en las tiendas. No pretende ser revolucionario, pero sí cubrir las expectativas del numeroso parque de aficionados a *Star Wars*. Poca simulación y mucho combate a velocidades de vértigo para los que disfrutan destrozando centenares de enemigos pad en mano.



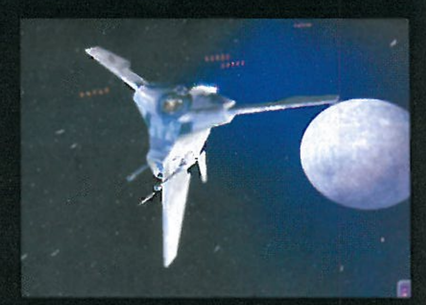
Dispondrás de sendas perspectivas en primera y tercera persona.



El círculo amarillo indica que se trata de una nave aliada que intenta comunicarse con la tuya.



En algunas misiones deberás infiltrarte en instalaciones enemigas.



Éste es el aspecto del Guardian Mantis de la espía Vana.

El guión de Starfighter entronca con los acontecimientos narrados en La amenaza fantasma

Squadron, aunque matiza que también hay diferencias esenciales. "En especial, la posibilidad de luchar no sólo en la superficie de los planetas, sino también en el espacio exterior, da un aire especial al juego. No es una simple cuestión de cambio de escenarios, ya que este detalle influye también en la forma en que debes pilotar las naves", explica Stinett. Los combates en atmósferas planetarias recordarán mucho a los de *Rogue Squadron*, ya que deberás preocuparte tanto de las naves que vuelan a tu alrededor como de las tropas que te atacarán desde la superficie. Aun así, *Starfighter* va a aumentar sensiblemente la sensación de inmersión en combate al añadir un número muy superior de unidades enemigas de tierra y aire, hasta un centenar atacando desde todos los ángulos imaginables en las fases más comprometidas del juego.

Otro gran aliciente del juego va a ser la importancia de la historia que enlazará las misiones, un completo guión que entronca perfectamente con la tradición de la saga cinematográfica en que se basa. En concreto, tomarás parte en un destacado capítulo del enfrentamiento entre las tropas del planeta Naboo y la Federación del Comercio tal y como lo describía *La amenaza fantasma*. Empezarás poniéndote en la piel de un piloto al servicio de la reina Amidala, soberana de Naboo, y después, según avance la campaña, encarnarás a otros dos personajes. Esto significa que vas a pilotar tres naves distintas, alguna más apta que otras para cada tipo concreto de misiones.

Bombardeo y escolta

La acción arrancará con un plácido vuelo de entrenamiento que servirá para familiarizarte con el sencillo sistema de control de la nave. Pronto te verás embarcado en una misión de envergadura: escoltar a tu reina en su crucial viaje al Senado Intergaláctico para obtener el apoyo de los Jedi en el conflicto que se avecina.

Un sistema de misiones muy dinámico y con objetivos diversos se encargará de que no te aburras, ya que tendrás la oportunidad de participar tanto en combates masivos como en tareas de escolta, bombardeo o rescate.

El juego estará disponible muy pronto y, aunque es probable que decepcione a los que esperaban una simulación futurista de alto rigor, sí que hará las delicias de los aficionados a *arcades* dinámicos y con el toque de distinción que siempre aporta la licencia *Star Wars*.

LOS HEROES DE TURNO



RHYS DALLOWS

Empezarás jugando con Rhys Dallows, un novato que aspira a ingresar en el escuadrón de combate Bravo. Los acontecimientos harán que poco después de graduarse deba poner a prueba sus conocimientos pilotando el Starfighter, una nave rápida y ágil, con fuertes escudos pero armamento limitado.



VANA SAGE

Pilotó en su día un Starfighter, pero ahora se dedica al espionaje y a ofrecer sus servicios al mejor postor. Pilota un Guardian Mantis, una nave equilibrada en cuanto a velocidad y agilidad que, además, cuenta con notable potencia de fuego y un sistema para neutralizar los escudos enemigos.



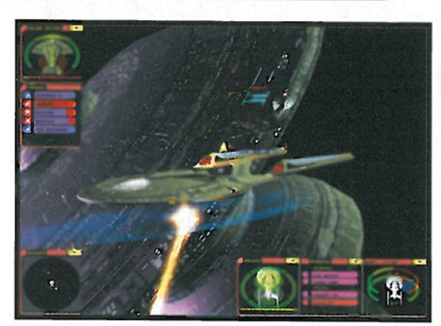
NYM

Nym es un Feeorin, un pirata alienígena especializado en misiones de asalto que ha tenido la mala suerte de ganarse el odio de la Federación de Comercio. Su nave es un Havoc, un bombardero equipado con misiles y bombas de energía ideales contra los tanques enemigos.

BRIDGE COMMANDER

Seguro que ya has aprovechado alguna de las múltiples posibilidades de **explorar el universo** *Star Trek* **cuadrante a cuadrante**. Pero con *Bridge Commander* sentirás por vez primera que tienes **un control absoluto de la nave** y que los oficiales obedecen tus órdenes sin rechistar.

Por S. Sánchez



En ocasiones tendrás que defender las bases de la Federación.

Totally Games está al mando de esta nueva vuelta de tuerca al universo trekkie. Quizás te suene el nombre, ya que son también los responsables de la saga *X-Wing*, aunque sólo los más veteranos recordarán que los primeros éxitos de Totally Games se remontan hasta finales de los 80. Estamos hablando de juegos como *Their Finest Hour: The Battle of Britain* o *Secret Weapons of the Luftwaffe*. En fin, que se trata de una compañía especializada en juegos de empaque y, más en concreto, en todo lo que vuela.



DATOS

GÉNERO:	Simulación
DESARROLLADOR:	Totally Games
EDITOR:	Proein
DISPONIBLE:	Marzo



EN RESUMEN

Este simulador espacial de genuina estirpe trekkie promete hacer que los aficionados a la buena simulación se reconcilien con *Star Trek*. Versátil, completo y con una riqueza de opciones que hará que jugadores de muchos tipos se asomen al puente de mando de esta nave de la Federación en apuros.



Durante los combates podrás elegir la intensidad de los phasers y el número de torpedos que quieras lanzar en cada salva.

Parker Davis, productor asociado en todos los juegos con licencia *Star Trek*, fue el encargado de mostrárnoslo. El juego tendrá un completo guión en el que ha colaborado Dorothy Fontana, guionista de capítulos de diversas temporadas de *Star Trek* y de otras series, como *Babylon 5*.

El comandante perdido

La historia empezará cuando el capitán de tu nave desaparezca en el transcurso de una peligrosa misión de reconocimiento. Eso te forzará a asumir temporalmente el control de una gran nave de la Federación que ha sufrido graves desperfectos. Así arranca una campaña que constará de al menos 26 misiones, aunque el número final podría ser muy superior, tal y como nos confirmó Parker Davis. "Aún es pronto para adelantar qué razas y qué tipo de naves aparecerán en la versión final", añade Davis, "pero sí es seguro que la campaña individual podrá jugarse sólo con las naves de la Federación y que en el modo multijugador podrás elegir también a Cardasianos y Klingon".

Bridge Commander pretende diferenciarse del resto de juegos de inspiración trekkie apostando por un grado de fidelidad a la serie hasta ahora inédito. Por vez primera, vas a disfrutar de una simulación convincente de las naves que aparecían en la saga televisiva y vas a poder controlarlas por completo y tener a toda la tripulación a tus órdenes.

Gracias a una interfaz de ventanas que irás desplegando desde el puente de mando, podrás tomar las decisiones adecuadas en cualquier situación y elegir cuál de tus oficiales se encargará de ejecutarla. Para que en ningún momento pierdas la perspectiva, permanecerás toda la campaña en el puente, así que olvídate de pasear por las distintas estancias de la nave. Eso sí, no tendrás que mover ni un dedo para convertirte en el rey de la galaxia, ya que se está trabajando para



Las naves pequeñas podrán sortear mejor los obstáculos que las grandes.



Ocultarse tiene su reverso amargo: en algún momento tu presencia será detectada.



Éste puede ser el resultado de la perfecta ejecución de tus órdenes.

que *Bridge Commander* sea compatible con los nuevos sistemas de reconocimiento de voz y las órdenes puedan darse de la forma más natural y eficaz.

Alternativas razonables

A pesar del énfasis puesto en conseguir una simulación fiable, Totally Games pretende que su juego sea apto para casi todos los públicos. Por eso van a incluir opciones de vuelo simplificado que se acercarán al estilo de juego arcade. Según Davis, "en esta opción bastará con utilizar las teclas de dirección y unas pocas funciones de combate para que el jugador se sienta protagonista de algo así como un *Quake* especial". Los combates se sucederán a un ritmo electrizante, hasta el punto que en el fragor de la batalla será muy probable que te equivoques y abras fuego sobre naves aliadas. Si eso ocurre, recibirás unos cuantos mensajes de aviso y a renglón seguido tu bando pasará a considerarte un enemigo.

Bridge Commander apostará por un grado de fidelidad a la serie inédito

A grandes rasgos el juego explorará tu capacidad para tomar decisiones acertadas y conseguir que tu nave vaya abriéndose paso hacia lugares seguros sin correr más riesgos que los estrictamente necesarios. Para ello deberás estar muy pendiente de factores como el estado de tus reservas de energía.

Cuando las naves sean alcanzadas se podrá comprobar los resultados del modelo de daños dinámico. Si tienes seleccionada la perspectiva desde el interior del puente de mando, incluso verás cómo algunos oficiales dejan sus puestos para apagar algún posible incendio que se haya producido.

En cuanto a las opciones multijugador, "está garantizado un mínimo de ocho jugadores en las opciones en red, aunque el número final aún está por determinar", nos comentó Davis. Uno de los modos implementados será el de Batalla Rápida, en el que cada jugador elegirá la nave y, en caso de hacer las veces de servidor, también el terreno en que se desarrollarán las acciones. A juzgar por lo que hemos visto, será realmente divertido ver todo tipo de naves distintas en combate, ya que las más grandes podrán centrarse en utilizar su potencial ofensivo mientras que las pequeñas utilizan tácticas de ataque rápido y dispersión. El resto de modos multijugador incluyen desde el típico *deathmatch* individual y por equipos, hasta combates entre la Federación y el resto de bandos implicados, ya sea en misiones de ataque o de defensa.

Pasar a alerta roja será el primer paso cuando las cosas se pongan feas.



ANÁLISIS A LA CONTRA

ENVIADO POR SERGIO BAÑOS (E-MAIL)

¿Soy el único al que no le gusta *Return to Castle Wolfenstein*? Supongo que en términos objetivos es un buen juego, pero el caso es que ni me entra por los ojos ni me interesa apenas. Ese mundo tenebroso en que científicos nazis conviven con criaturas del Más Allá y mutaciones genéticas me parece una patochada, una simple acumulación de tópicos del género ni tan original ni tan fantasiosa como se pretende. Ese supuesto argumento lleno de referencias a jerarcas nazis aficionados a la magia negra me parece, además de pretencioso, prescindible, porque para nada se nota en el juego, que está cien por cien orientado a la acción, de forma que la historia no tiene el menor peso. Creo que no lo tuvisteis en cuenta en vuestro análisis. Tampoco me gusta el diseño de niveles, armas y enemigos y me molesta esa oscuridad asfixiante que hace que parezca que a mi PC se le han fundido los plomos. A juzgar por la demo que acabo de probar, creo que disfrutaré mucho más con *Medal of Honor*.

Envíanos tu texto por carta indicando ANÁLISIS A LA CONTRA en el sobre a Game Live- C/ Mestre Nicolau 23, Entlo. - 08021 Barcelona o mediante e-mail a gamelive@ixoiberica.com indicando análisis a la contra en el asunto.

LA CUENTA ATRÁS

El Mr. Guerra del que os hablábamos el mes pasado (tomad nota los que nos habéis escrito para preguntar) es un entrañable sujeto que ha pasado a integrar nuestro equipo hace poco más de un mes. Escribe análisis y dice que sois unos tíos estupendos y que un abrazo para todos.

Aunque hace más horas que un reloj, Font ha encontrado tiempo para volver a París y echarle otro vistazo a *Warrior Kings*.

Faltan cuatro semanas:

Poco a poco vamos tomando conciencia de lo mucho que trabajaba Moncayo, el tío que nos coordinaba unas cuantas secciones hasta el día que se hartó y dijo basta. Ahora su trabajo lo hacemos entre todos, así que se acabó la semana que antes solíamos dedicar a la compra de floreros y candelabros en webs de venta por catálogo.

Faltan tres semanas:

Esta era la semana en que nos habíamos propuesto dar por cerradas las secciones de Moncayo, pero resulta que también falta la de Robles y al compañero Pita le ha caducado el disco duro del ordenador. Así que pedimos una prórroga: ¿qué tal si sacamos la revista en marzo?

Faltan dos semanas:

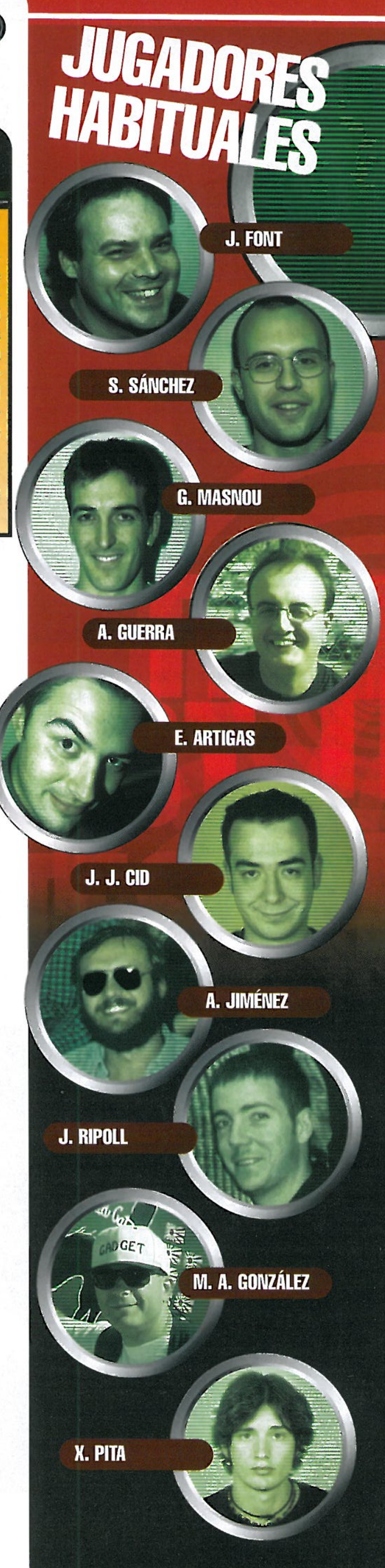
No, en dirección dicen que la quieren para febrero. ¡Déspotas! ¡Fascistas! Pues la va a hacer su tía abuela, la de Lloret de Mar, porque hemos pasado lista de forma exhaustiva y aquí falta mucha gente. Y a los que sí estamos cada vez nos apetece menos esto de trabajar.

Falta una semana:

Nava ha pasado al plan B: "No os lo toméis como un trabajo. En el fondo se trata de algo divertido y creativo, de hablar de lo que más os gusta, los juegos de PC". Con argumentos tan pintorescos como éste, Stalin sacó adelante un montón de planes quinquenales y convirtió a la Unión Soviética en potencia industrial.

Hora cero:

El plan quinquenal navarretiano ¡ha funcionado! Es sorprendente el buen resultado que suelen dar las ideas audaces y absurdas. Por cierto, no encontrábamos a Font y le incluimos en la lista de bajas, pero resulta que estaba en París probando a conciencia *Warrior Kings*.



EL BUENO EL FEO Y EL MALO

Ya está. Hemos superado el frenesí navideño, la cuesta de enero e incluso la semana de rebajas. A partir de ahora, todo es cuesta abajo hasta la primavera, otro de los momentos del año en que la producción de software se dispara. Mientras, nos entretenemos con *Medal of Honor*, *Warrior Kings* y las nuevas promociones del culto *Star Trek*.



EL BUENO

Ya se sabe que en las guerras el bueno es aquel que consigue que sea su versión de los hechos la que pase a la historia. De la última guerra con buenos y malos casi universalmente consensuados nos llega el soldado Powell, héroe accidental en las jornadas que dieron forma al mundo tal como lo conocemos.



EL FEO

Aunque el concepto de belleza va por barrios, casi cualquiera que viva bajo la capa de ozono coincide en que klingon, cardasianos y demás ralea del universo trekkie son muy feos. Decimos esto sin ningún ánimo de ofender. Y aceptando que es probable que tengan virtudes de otra índole y mucha mayor importancia.



EL MALO

En *Game Live* no sentimos la menor simpatía por las dictaduras tropicales. Así que estamos de acuerdo con las ONG interesadas en el tema en que los déspotas bananeros que aparecen en *Trópico* son mala gente, aunque no creemos que este detalle vaya a contribuir demasiado al proceso de degeneración moral de nuestra juventud.

NUESTRAS FICHAS

Una rápida ojeada a nuestras fichas técnicas te permitirá descubrir:

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 233; 32 MB de RAM
Recomendado: PIII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas — No / Sí
Sin tarjeta 3D
Direct 3D
Open GL

Multijugador
Un mismo PC — LAN 16 — Internet 16

Idioma Textos de pantalla — Voces

- Qué procesador y memoria debe tener tu equipo para que puedas jugar.
- Con qué procesador y memoria podrás disfrutarlo a la perfección.
- Si puedes o no jugar en caso de que no tengas una tarjeta gráfica 3D.
- Cuántos jugadores permite la opción multijugador en un mismo PC, en modo de pantalla partida o por turnos.
- En qué idioma están los textos de pantalla y las voces.
- Con qué API es compatible si utilizas aceleración gráfica.
- Si tiene o no restricciones de edad.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar vía Internet.
- Hasta cuántos jugadores pueden participar en red local.



En *Game Live* haremos todo lo posible para que los árboles no nos impidan ver el bosque. Que quede claro que a) cuando un juego cumple, sin más, con los mínimos exigibles merece un cinco y b) que no todos los meses se editan "el mejor juego del mundo" o "el mejor en su género".

10 Perfecto
Todavía no ha llegado el juego que colme nuestras aspiraciones, pero ese día dejaremos la revista para jugar a él día y noche.

9 Obra maestra
No te lo puedes perder por nada del mundo. Pocas veces verás una nota así en nuestra sección de análisis. El consenso es unánime en la redacción.

8 Excelente
Como subir al cielo en un ascensor climatizado y con hilo musical. Para cualquier jugador que se precie.

7 Notable
Muy por encima de la media. No te hará perder la cabeza, pero sí es muy recomendable.

6 Bueno
Un producto digno en el que vale la pena invertir tus ahorros, especialmente si eres un fan del género. Destaca entre los de su especie.

5 Aceptable
O interesante sin más, si lo prefieres. Un juego mediano que puede hacerte pasar buenos ratos y puedes comprar sin la gabardina ni las gafas oscuras.

4 Mejorable
Puedes pasar perfectamente sin él. No es que jugar a esto sea perjudicial para tu salud, pero no tenerlo tampoco debería quitarte el sueño.

3 Prescindible
Recomendado sólo para mediados de agosto y otras épocas de pertinaz sequía en lo que a software se refiere. ¿Seguro que lo vas a comprar?

2 Pernicioso
Nueve de cada diez analistas consultados confirman que tu ordenador puede sufrir molestos efectos secundarios si instalas este subproducto.

1 Deleznable
Comprarlo no está perseguido por el Código Penal de ningún país democrático, pero ya dijo Winston Churchill que hasta la democracia es mejorable.

GÉNERO: Acción • **DESARROLLADOR:** 2015 inc. • **EDITOR:** Electronic Arts • **PRECIO:** 47,95 €

2002 es el año de los juegos en primera persona. Olvídate del euro, de Operación Triunfo o del centenario del Madrid. Enumerar todas las obras maestras en potencia que podrás disfrutar estos meses provocaría algún empacho de expectación. Por tanto, será mejor que deje de mirar hacia el futuro y me centre en lo que estos últimos días me ha tenido atado al ordenador: la primera de esas obras maestras... en potencia.

Por J. Ripoll

MEDAL OF HONOR ALLIED ASSAULT™



Hay unos cuantos refranes en nuestro país que hablan de lo detestables que son las comparaciones, en especial para quien salga mal parado de ellas. Pero por muy odiosas que resulten, las comparaciones son una herramienta muy útil para los críticos: hacen que ahorres muchas palabras.

Aún así, será que uno aún no se ha recuperado del espíritu de excesos que puebla nuestras Navidades, porque hoy no tengo ganas de soltar un "*Medal of Honor* es un mal chiste al lado de *Return to Castle of Wolfenstein*" o algún otro topicazo de todo a cien que tan cansados estamos de leer. Intentaré ser serio, y dejar los prejuicios y lugares comunes en el mismo sitio donde han ido a parar la mitad de los regalos recibidos estos días: la basura.

La paciencia necesaria

Sí, paciencia. Ese debe ser el lema que presida nuestras primeras horas de inmersión en *Medal of Honor*. Vivimos en la era del zapping y de los productos de consumo inmediato, la gente prefiere un videoclip a un álbum y muchos trailers a sus respectivas películas. Por ello, en infinidad de ocasiones te habrás topado con un disco que es poco más que su single o una película que muestra todo su potencial nada más empezar y luego se diluye sospechosamente.



El juego ofrece una versión de Omaha Beach apta para todos los públicos.



Con el bazooka tienes mucho poder, pero poco control.

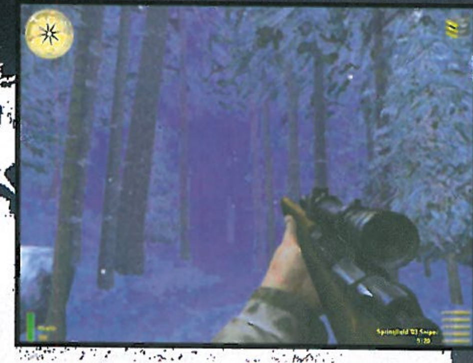


Los juegos tampoco se libran de esa apuesta por lo inmediato, aunque sea efímero. Abundan los títulos con un inicio impactante al que le sigue un desarrollo soporífero, pero raros son los que, como *Medal of Honor*, tienen un inicio soporífero al que sigue un desarrollo interesante.

Lo primero que llama nuestra atención en los juegos son sus gráficos. No hay más. Ni belleza interior, ni argumento trabajado. Polígonos, texturas en alta resolución, animaciones de personajes y más polígonos. En eso nos fijamos. Y por eso el inicio de esta nueva andadura por *otra* Segunda Guerra Mundial lleva consigo un mucho de desencanto. A pesar del potencial que podamos suponerle al motor gráfico de *Quake III: Arena*, lo cierto es que los norteamericanos de 2015 Inc., aquellos jóvenes que nos deleitaron con una buena expansión para *Sin*, no lo han exprimido demasiado.

El desembarco de Normandía no es la única gran misión del juego

Los escenarios interiores dan poco menos que vergüenza. Está claro que los nazis no eran muy buena gente, pero si algo les caracterizaba era el gusto por los excesos. Casas recargadas con cuadros y lámparas de gran valor, y docenas y docenas de armarios vacíos, o llenos de cuerpos sin vida. Pues bien, los nazis de este juego andan algo escasos de dinero. En sus casas no verás más que unos cuadros bien cargaditos de píxels, unas mesas que no encontrarías ni en las rebajas de Ikea, y unos armarios enormes en los que se esconden ellos. Sí. Has leído bien. Los nazis salen del armario. Y claro, cuando salen del armario, nosotros los dejamos en el suelo bien cargados de metralla. ¿Hay segundas intenciones? No lo sé. Pero por si acaso, mejor será no preguntar.



En el juego la nieve luce de fábula. Todo un alarde técnico.

A todo esto, las construcciones alemanas poseen algún tipo de hechizo que hace que la mayoría de sus muebles sean indestructibles a las granadas o a media tonelada de pólvora. Sólo de vez en cuando y armados de un buen bazoka o a los mandos de un tanque, podemos convertir en escombros esos edificios horribles. Porque afortunadamente, gran parte de la aventura la pasamos en los exteriores. ya sea con lluvia, nieve o sol, que de todo hay en las seis misiones (pocas, pero suficientes) de que consta el juego en su modo para un jugador.

La paciencia se acaba

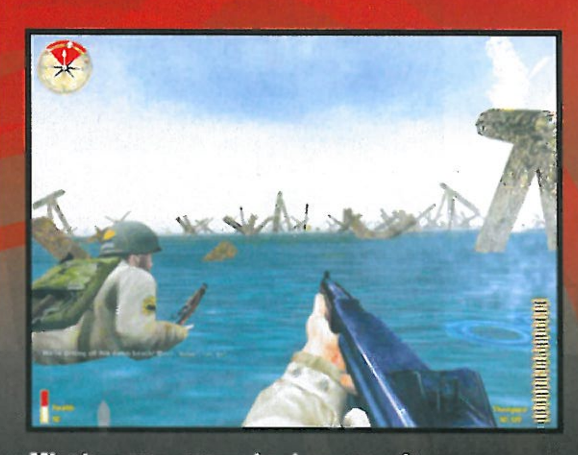
Cuando se consigue superar el impacto de unos gráficos más propios de otra época, o de juegos con menor presupuesto, te das cuenta que estás delante de algo más que una mediocre adaptación de una de las obras capitales de la consola reina de Sony. Las misiones tienen un interés progresivo, aunque la presentación de




En el tutorial te enseñan a poner bombas en los tanques. Prescindible.


Quedarse sin munición en un tiroteo es muerte segura.


Desde un jeep y con metralleta uno se siente endiabladamente superior.


Mientras uno avanza hacia su muerte, el otro mira el efecto del agua.



OTROS HERMANOS DE MOTOR

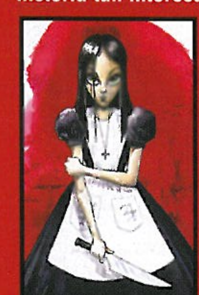
La competencia entre *Unreal Tournament* y *Quake III* aún no ha terminado. Se ha establecido entre ellos una especie de carrera por saber quién licencia más y mejor sus motores gráficos. Sin poder juzgar la versión final de las secuelas de *Jedi Knight* y *Soldier of Fortune*, el motor de Epic ha dado más frutos que el de id, aunque no necesariamente mejores, a juzgar por estos tres juegos que utilizan la herramienta de *Quake III*.

HEAVY METAL FAKK 2

Publicado medio año después que el juego de John Carmack y compañía, se convirtió en el mejor exponente de hasta dónde podía llegar ese motor. Gran variedad de escenarios interiores y exteriores al servicio de un juego de plataformas que dejaba en muy mal lugar a *Tomb Raider*.

ALICE

La gran decepción de la pasada temporada. Pocas veces se juntó una historia tan interesante, un diseñador de niveles tan reputado (American Mc Gee), y un compositor tan prestigioso Chris Vrenna (NIN) para dar como resultado un título que convencía mucho más visto que jugado.



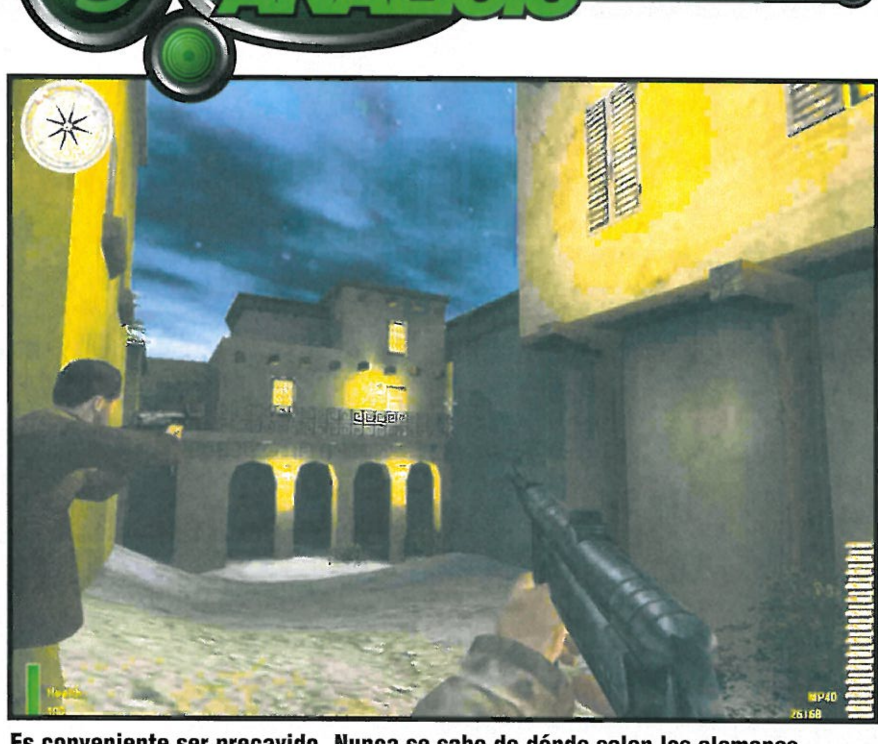
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

Incomprendido por demasiada gente, se ha convertido en el rival a batir a nivel visual. Nadie a día de hoy ha conseguido una calidad gráfica similar tanto en interiores como exteriores. Efectos de luz, superficies curvas, escenarios inmensos por los que uno se pasea sin necesidad de cargar la partida... Todo un ejemplo.



las mismas deje bastante que desear. Los vídeos de rigor han sido sustituidos por unas austeras fotografías en blanco y negro acompañadas por gran cantidad de texto, que casi nadie suele leer. Pero tampoco importa demasiado. Lo que cuenta es la acción, el juego en sí. Soldado empuña arma. Soldado mata nazis. Soldado graba partida antes que sea demasiado tarde.

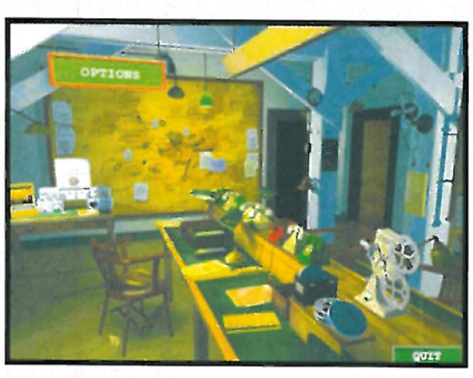
La partida empieza en Argelia, en escenario nocturno y acompañado. Tu misión: asegurar un poblado, rescatar a un comandante y salir con vida de otro poblado. Por fortuna, la compañía a la que me refería en la anterior frase es más grata que de costumbre. Aunque la IA del juego no sea un nuevo estándar en el género, está lo suficientemente bien diseñada como para que nunca veamos a nuestros aliados comportándose como kamikazes. Así que disfrutas de una especie de falso modo cooperativo que nada tiene que ver con el desastroso desarrollo de la partida individual de *Daikatana*. Es un contrapunto genial al resto de


Es conveniente ser precavido. Nunca se sabe de dónde salen los alemanes.

¿CON CUÁL TE QUEDAS?

Compartirán lugar en las listas de éxitos, espacio en todos los foros de discusión y posiblemente se conviertan en los nuevos reyes de los cibercafés. Pero, ¿qué nos ofrece uno que no tenga el otro? ¿*Wolf* o *Medal*? ¿Ciencia ficción o supuesto realismo?

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	MEDAL OF HONOR
ARGUMENTO	
Nazis que fabrican nazis mutantes. Soldados americanos que salvaguardan la paz mundial. He visto telefilmes con mejor argumento.	Supersoldado norteamericano que rescata a prisioneros al mismo tiempo que destruye poblados enemigos. A su lado Duke Nukem es un activista de una ONG.
ESCENARIOS	
En la Alemania de Gray Matter hay una nieve y niebla que lucen de maravilla. Por no hablar de las llamas de un fuego que se ven más reales que nunca.	La playa de Normandía es su mayor logro. Pero el diseño de los pueblos franceses con sus puentes y pequeñas casas, mantiene el mismo nivel.
ARMAS	
Un poco de todo. De las de verdad de aquellos tiempos hasta las de ciencia ficción de las que sigo sin saber por qué las incluyeron	Pocas pero coherentes. Cada una sirve para algo nuevo. Aunque uno echa de menos más variedad en el disparo secundario.
ENEMIGOS	
Cada tipo de enemigo actúa de una forma diferente. Unos con agilidad, otros con potencia o sigilo. Saben cuándo deben huir.	Todos los enemigos actúan de forma similar. Con inteligencia, se esconden en sitios oscuros y poco visibles. Saben cómo huir.
MULTIJUGADOR	
El verdadero reclamo de compra. Ordenar ataques aéreos o quemar a un puñado de norteamericanos con el lanzallamas no son cosas que uno haga todos los día.	Un complemento que se agradece. Sin lanzallamas, ni aviones, sin bots que nos ayuden, el desembarco justifica de sobras nuestras visitas al ciber.

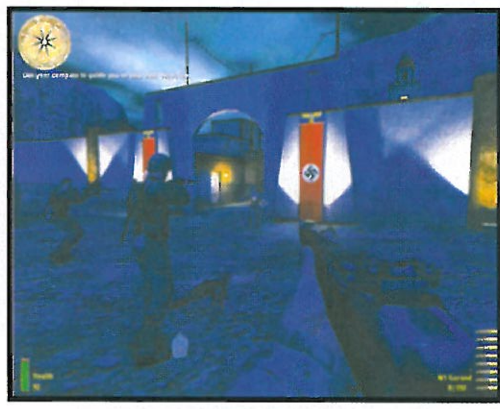


Un menú de diseño que recuerda a otras épocas.

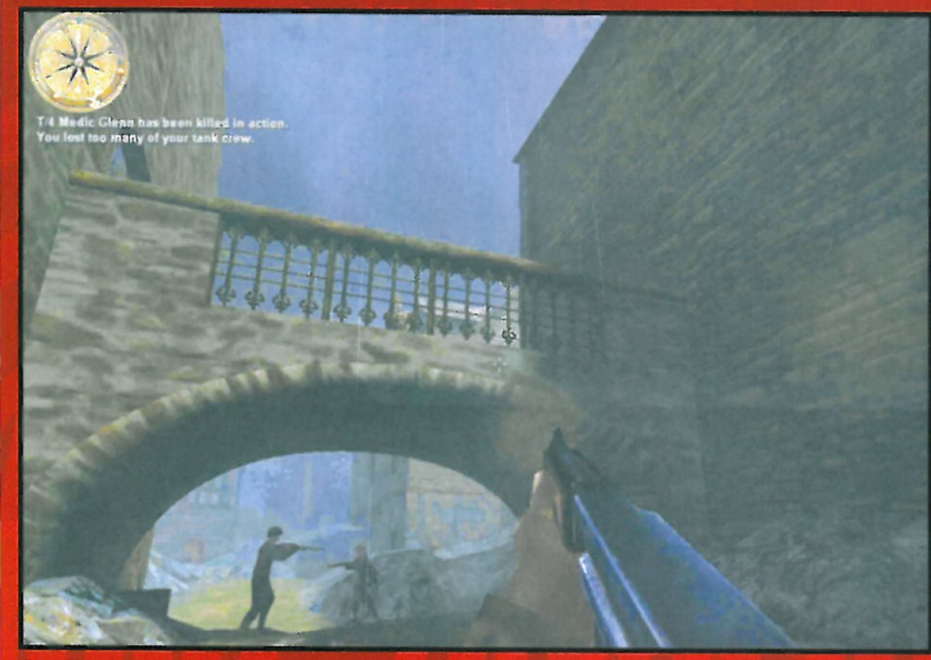
juego. Sí, como sucede en gran parte de los últimos *arcade*, más que la búsqueda de un estilo de acción propia, de una personalidad definida, se ha optado por la diversidad. Un menú degustación de todo lo bueno que han dado los juegos de acción en primera persona en los últimos años. Inicias la guerra con un poco de sigilo, al rato ya estás en plena destrucción masiva empuñando una metralleta, y poco después vienen unos niveles contrarreloj en que debemos salvaguardar un puente para acabar dando de bruces con la joya de la corona: el desembarco en Omaha Beach.

Hicieron historia

A lo largo de toda esa misión queda claro el mimo especial que le han dedicado los diseñadores. Es el gran momento del juego. Ese algo por lo que quizás sea recordado dentro de unos años. Desde el nivel sonoro, que alcanza su mejor expresión durante los momentos iniciales de la batalla, hasta el entorno gráfico con sus inmensos escenarios, todo llega en ese instante a la excelencia. En la playa de Normandía, mientras intentamos llegar hasta la costa, somos testigos de cómo un buen puñado de soldados caen a nuestro lado. La cantidad de personajes que comparten pantalla es increíble, y ello sin que el rendimiento de frames por segundo caiga apenas. Todo esto suena muy bien y se juega mucho mejor, pero queda-


Tres aliados apuntando a un nazi. Si todo fuese tan fácil...


El nivel de detalle de las caras es superior al de muchos juegos.



Los Nazis pueden aparecer de cualquier rincón. Ten cuidado.

ba por ver cómo habían resuelto los diseñadores la segunda parte de ese nivel, la que viene una vez alcanzadas las trincheras. Y, aunque no quiero desvelar nada de lo que sucede allí, sí puedo decir que es encomiable. Ni referencias al soldado Ryan, ni otras historias que hayas podido leer. Este desembarco es mucho más de lo que puedes imaginar. A pesar de tanta palabra positiva, aquí también hay algún "pero", y de importancia. Por alguna incomprensible decisión empresarial, se ha rebajado el nivel sangriento hasta límites que toleraría el más cursi de los Teletubbies. Ni desmembramientos, ni agua teñida de sangre. Aunque leído pueda parecer un crimen, cuando estás en mitad del combate, no tienes demasiado tiempo para plantearte por qué los cuerpos saltan por los aires como si fuesen maniquíes.

La guerra contra todos

Si esa misión te sabe a poco, siempre puedes revivirla en el modo multijugador siendo nazi o aliado. Créeme, aunque la demo que se publicó era casi un chiste de mal gusto, su versión final no tiene casi nada que ver con ese avance. Por desgracia, el uso de Gamespy para localizar partidas en curso sigue siendo obligado, y los bots para mejorar nuestras condiciones, siguen sin aparecer. Dos defectos que deberían corregirse en futuros parches. Queda por ver qué nivel de aceptación tendrán los cuatro modos de juego: juego libre, partida por objetivo, equipos o rondas, ya que la competencia es cada vez mayor y los niveles, si exceptuamos el ya citado del desembarco, no resultan demasiado llamativos.

Porque, y en contra de lo que se podía pensar, la grandeza de este juego radica en muchos de sus momentos para un solo jugador. Quien esto escribe, una vez terminada la guerra ha optado antes por revivir misiones como la de escoltar a un contingente a través de un pueblo del que sólo distingues sus casas a través de los relámpagos o la cruzar un bosque nevado repleto de minas y francotiradores, que por entrar en alguna de las partidas de Internet. Este es otro de los detalles encomiables del juego, una vez acabada la misión, puedes volver a ella cuando quieras. Solamente tienes que seleccionar un país en el mapa de Europa que encuentras en uno de esos menús tan trabajados como poco útiles.

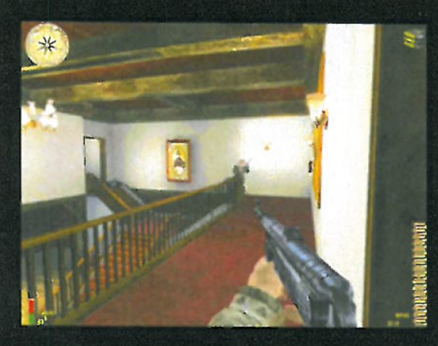
Que nadie se llame a engaño, *Medal of Honor* no es bocado para esos defensores a ultranza de la innovación. Se trata más bien de un juego al estilo clásico con buenas hechuras pero no exento de contrastes, en el que lo genial se encuentra con lo mediocre y aprende a vivir con ello. Y siendo ésta la época de singles y trailers, *MoH* no desentona en absoluto.

Los gráficos no hacen justicia a un excelente diseño de la historia

Queda inaugurado nuestro particular 2002 con la primera obra maestra que pudo ser y no fue. Queda el firme deseo que el nivel medio a final de año venga marcado por este primer juego, a un paso de la grandeza, a dos del desastre.


Las pocas batallas de tanques que vivimos son lentas y aburridas.


Una tertulia con tus futuros vecinos de tumba siempre reconforta.


Los diseñadores no trabajaron mucho en el interior de las casas.


Antes de infiltrarse en cualquier base, es mejor apagar algunos focos.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Mad Dog Software • EDITOR: Proein/Activision • PRECIO: 48,05 €

J. Font

STAR TREK ARMADA II

¿Una licencia rentable más allá de toda lógica? *Star Trek*, sin duda. Los *trekkies* del planeta Tierra son consumidores infatigables de cualquier producto relacionado con su universo de ficción favorito, y lo mismo se apuntan a masacrar Klingons a punta de láser que a pilotar el Enterprise o resolver puzzles con férrea lógica vulcaniana. En esta ocasión la odisea trekkie se desarrolla a ritmo de pura estrategia.

El Enterprise vuelve a despegar. ¿Quién iba a decirnos que la secuela de un juego a todas luces mediocre iba a fascinarnos y dejarnos colgados del teclado? Hace algo más de un año tuvimos la oportunidad de jugar al primer Armada, un juego interesante pero de jugabilidad algo limitada y con serias deficiencias en su inteligencia artificial. Pero los desarrolladores tomaron buena nota de estos aspectos negativos y se han esforzado en corregirlos dejando tal cual lo que ya funcionaba: los gráficos y una interfaz que, aunque no parece propia de los tiempos que corren, resulta eficaz. Así que *Armada 2* viene con las alforjas cargadas de estrategia trekkie más fiable y rica en opciones que nunca.

Ración de Enterprise

El juego te permite acceder a seis de las razas que pueblan el universo *Star Trek*, pero sólo tres de ellas (la Federación, los Klingon y los Borg) pueden ser manejadas en la campaña individual, que consta de 30 misiones.

Empiezas jugando con la Federación para acceder luego a los Klingon y finalmente a los Borg. Sólo cuando completas las misiones de una raza puedes acceder a la siguiente. Esta progresión lineal da al juego una rigidez innecesaria, ya que cada raza tiene sus propias características y ofrece una experiencia de juego diferente. Hubiese sido preferible poder elegir con qué raza juegas en todo momento en vez de ir accediendo de una a otra en las tres partes de la campaña. También es una lástima que las razas restantes sólo estén disponibles en el modo de partida rápida y en la opción multijugador.

Las misiones de que consta la campaña son variadas, aunque en todas hay una



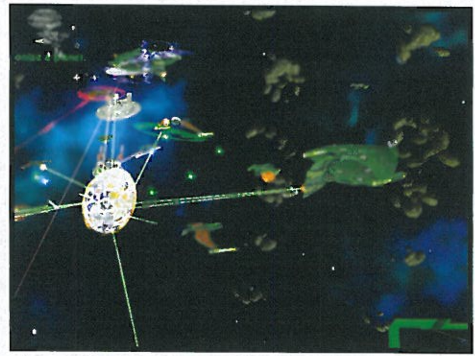


La nueva versión de este conflicto intergaláctico es un juego mucho más refinado que el original.

constante que hace que la dinámica de las partidas resulte un tanto repetitiva: las naves enemigas suelen pasar sistemáticamente por puntos determinados del escenario, así que la clave es montar buenas defensas en esas zonas para así dominar la partida con relativa facilidad. Por suerte, se han incluido una serie de opciones de configuración que permiten aumentar la dificultad o alterar parámetros como el número de recursos disponibles en cada escenario.

En cuanto a diseño, los mapas son de una diversidad razonable y ofrecen suficientes opciones tácticas gracias a la gran cantidad de elementos que encontrarás en ellos. Hay cinturones de asteroides, agujeros negros y hasta un conjunto de siete nebulosas que se encargan de crear barreras naturales y causar desperfectos en las naves que se internan en sus profundidades.

Los recursos se obtienen explotando la densa red de planetas que encuentras a tu paso. Algunos son ricos en recursos minerales y otros están densamente poblados, con lo que puedes recurrir a ellos



En combate son muy útiles las armas y escudos especiales. Resulta crucial el desarrollo de tu árbol tecnológico.

cuando necesitas tripulación para tu flota. Los reactores de las naves funcionan con un combustible llamado dilithium que se encuentra en los asteroides. Otra forma de hacerte con recursos esenciales es el comercio, que se basa en una moneda de cambio común en todas la galaxia, el latinum, lo más parecido al euro que encontrarás por estos pagos.

Sutiles modificaciones

Una de las notas negativas de la anterior entrega era la falta de equilibrio entre las diferentes facciones. Los desarrolladores se justificaron diciendo que esto era consecuencia de su voluntad de ser fiel a la serie, algo que los aficionados a *Star Trek* suelen exigir a los juegos de la licencia. Pero esta vez sí que se han permitido introducir alguna sutil modificación y eso ha equilibrado notablemente los bandos en litigio.





Encontrar la combinación de naves adecuada para derrotar al enemigo supone todo un reto.

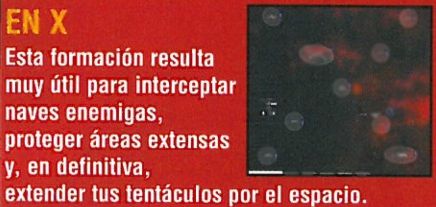


¿Te suena esta parrilla? Eso es que has jugado a la primera entrega.

UNA DE FORMACIONES

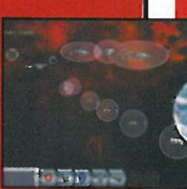
Atacar de forma ordenada y sensata es una de las claves del éxito en los juego de este tipo. Además, *Star Trek: Armada II* te brinda la posibilidad de crear formaciones de ataque de forma sencilla.

EN X



Esta formación resulta muy útil para interceptar naves enemigas, proteger áreas extensas y, en definitiva, extender tus tentáculos por el espacio.

COLUMNA



Cuando te desplaces por zonas peligrosas, utiliza la formación en columna. Minimiza el campo de actuación de los sensores de las naves y es más fácil burlar al enemigo.

MURO

Formación idónea para ataques frontales con gran potencia de fuego. Cuando llegues al objetivo, ordena algún tipo de ataque, ya sea en círculo o por los flancos.

FORMACIÓN PLANA

Esta formación 2D permite ampliar al máximo el campo de detección de los sensores. Es muy útil para localizar al enemigo o estudiar sus rutas. Eso sí, tu presencia podrá detectarse desde el último confín de la galaxia.

Las unidades han sido diseñadas para que tengan una eficacia relativa según cada situación concreta. Por ejemplo, los escuadrones de asalto tienen gran potencia de fuego y son ideales para atacar bases enemigas, mientras que el perímetro de éstas debe ser defendido por naves ligeras y rápidas. Eso te fuerza a ajustar continuamente la composición de tus escuadrones para adecuarlos a tus objetivos inmediatos. Tampoco faltan las armas especiales.

La inteligencia artificial es uno de los aspectos que más han mejorado. El comportamiento de las naves se basa en tres parámetros diferentes (nivel de alerta, autonomía y alcance de las armas). La forma en que combines estos tres parámetros determina el comportamiento de tus unidades. Si, por ejemplo, pones a tus naves en alerta roja, con las armas en largo alcance y un grado de autonomía media, atacarán a quien entre en su radio de acción y lo perseguirán durante breves instantes si sobrevive.

Un juego equilibrado, de manejo sencillo y que proporciona combates muy fluidos

En esta entrega se ha simplificado de forma notable el control de las naves, ya que puedes disponerlas en formaciones representadas en 3D y hacer que disparen con un simple clic sobre el icono correspondiente. El resto de elementos de la interfaz apenas han cambiado, sólo notarás alguna que otra variación en el panel de control.

Visto lo visto

Los gráficos son casi idénticos a los del original. Dispones de dos perspectivas: una isométrica, en la que una parrilla divide el escenario y marca los límites del campo de batalla, y otra de acción, que te lleva a la zona del escenario que elijas para seguir en directo las evoluciones de tus naves. Con esta última puedes mover la cámara a tu antojo e incluso obtener primerísimos planos de las naves, algo que resulta tan espectacular como poco útil.

En este juego, la microgestión de las unidades no se hace tan necesaria como en títulos como *Homeworld Cataclysm*. Aunque puedes mover las unidades en 3D, lo cierto es que la IA ya se encarga de moverlas en el plano vertical. El control de daños no es muy detallado: sólo establece distinciones entre dos posibles áreas de impacto, la delantera y la trasera. El resto de áreas no muestran daños visibles, lo que resta algo de verosimilitud al desarrollo de los combates.

Star Trek: Armada 2 puede considerarse un clásico ejemplo de secuela que mejora aspectos puntuales del original. Se trata en esencia del mismo juego, con el mismo aspecto y las mismas premisas básicas, pero los cambios en la interfaz, la IA y determinados aspectos de la jugabilidad hacen que ahora sea mucho más entretenido. Desde luego, no puede compararse con *Homeworld Cataclysm* en cuanto a sofisticación y espectacularidad, pero su manejo es mucho más sencillo y proporciona combates más fluidos. Y si lo que quieres es complejidad, puedes hacerte un *Armada II* a medida mejorando las pautas de IA de los enemigos y reduciendo el número de recursos disponibles.



El movimiento en el plano vertical corre a cargo de la IA.



Esta perspectiva en tan espectacular como poco útil en combate.

GÉNERO: Deportes • DESARROLLADOR: Innerloop Studios • EDITOR: Planeta DeAgostini • PRECIO: 36,00 €



PEPSI MAX EXTREME SPO

Por A. Jiménez

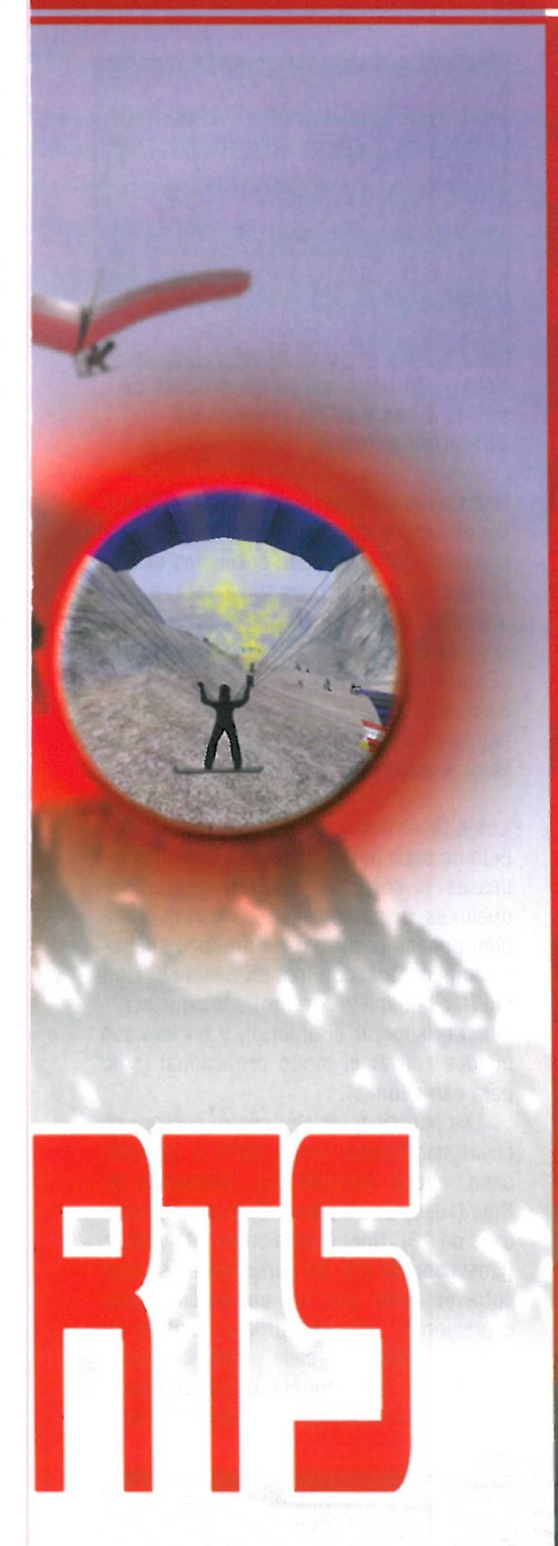
¡Sin límites! Ésa es la propuesta. **Corre a ponerte el chándal, gorro, gafas de sol y deportivas mientras lo instalas.** Si no consigues vencer en una sola prueba, persevera. Otra vez. Puedes hacerlo. Vamos. **Tú puedes ser el deportista extremo del año.**

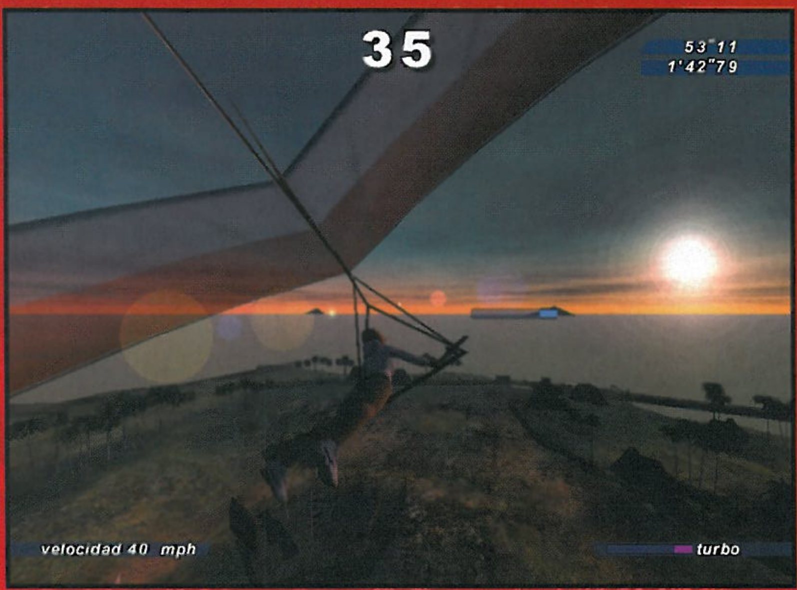
Dice el tópico que las conversiones consola-PC y viceversa dan resultados agridulces. *Command & Conquer* no funcionó bien en PSX mientras que *Final Fantasy VIII* fue en PC una sombra del éxito obtenido anteriormente. Ahora bien, hay excepciones que, más que confirmar la regla, la desmienten. Véase *Tony Hawk´s Pro Skater 2* o *Soul Reaver*, estupendos programas que triunfaron en PC y Dreamcast pese a llegar como segundo plato.

De hecho entre ambas máquinas se establecieron paralelismos que han favorecido el mutuo "préstamo" de títulos. Ahora, con la defunción de Sega como fabricante de consolas, buena parte de sus franquicias se reparten en otras plataformas. Es el caso de *Pepsi Max Extreme Sports*, un título que no debería pasar desapercibido. Es sencillo, divertido, atractivo, emocionante y con la suficiente calidad como para salir bien parado de las comparaciones más odiosas.

Un motor gráfico flexible

Sus autores son los noruegos de Innerloop Studios, laureados programadores que saltaron a la fama en compatibles gracias a su motor gráfico, que no mostraba píxeles en un simulador de vuelo. El juego en cuestión era *JSF: Joint Strike Fighter*, y el mismo motor





Puede llover, nevar, lucir el sol o atardecer, como en esta evocadora vista desde el ala delta.



La nieve y el hielo permiten mantener el equilibrio incluso en las posturas más inauditas.

fue empleado astutamente para un *shooter* táctico de gran calidad como *Project IGI* donde el escenario era completamente tridimensional y podía vislumbrarse el horizonte a kilómetros de distancia.

Las trazas visuales de *Extreme Sports* son similares. Sus gráficos sorprenden incluso a una resolución máxima de 800 x 600, ofreciendo un nivel de detalle inusitado para un juego deportivo. Ya habrás echado un vistazo a las fotos, lástima que no hagan justicia a la calidad de la animación. Un juego de deportes extremos se caracteriza por el riesgo de su práctica, la originalidad de su planteamiento y velocidades de infarto. Justo lo que encuentras en pantalla.



Hay que abrir el "paraca" lo más cerca posible del suelo y de esos botes de humo que señalan la transición.



Las flechas de los globos rojos indican el camino. Tocarlos te ralentiza, mientras que los azules te impulsan.

Ya sea deslizándote, cayendo, rodando o volando, te vas a enterar de lo bien que funciona la ley de la gravedad. Pasas gran parte del tiempo cuesta abajo, acariciando el suelo cuando no estampándote directamente contra el mismo. Y tras mucha práctica y sinsabores, disfrutas de las mieles del triunfo. Pero empecemos por el principio.

Seis deportes, una sola experiencia

Desde tiempos inmemoriales se realizan programas que combinan distintas especialidades deportivas. Títulos como *California Games* o *Sydney 2000* hicieron un buen trabajo, pero en ningún caso dieron sensación de continuidad entre las pruebas, de gran contraste.

Eso no sucede en *Extreme Sports*. Innerloop te ofrece carreras quad ATV, snowboarding, bicicleta de montaña, ala delta, puenting y surf aéreo sin dejarte respirar al pasar de una a otra. Ni cambiar de escenario, ropa o condiciones climatológicas. Las pruebas son una sucesión de encadenados a priori inverosímiles en los que demostrar que eres el deportista sin límites por excelencia.

Un día estás en el Kilimanjaro recorriendo un circuito sobre el ATV; cuando llegas a la zona de transición, te bajas, anclas tus pies a una tabla y te deslizas colina abajo alcanzando el borde del acantilado. Allí saltas al vacío y caes varios miles de metros haciendo surf sobre las corrientes de aire hasta abrir el paracaídas cerca de la zona de aterrizaje. Al llegar te deshaces de la mochila y corres a pie hasta el punto de control. ¿Emocionante? Pues espera a bajar en bicicleta las montañas escocesas, hacer puenting en el Himalaya o sobrevolar las islas de Maui al atardecer.



Esta plataforma aérea es el punto de salida de una de las pruebas de dificultad extrema.

Los cuatro fantásticos

Esto no sería tan divertido si tan solo practicases o corrieses contrarreloj (ambas opciones disponibles en el menú). También puedes participar en pruebas sueltas y campeonatos, con tres niveles de dificultad (fácil, difícil y extremo) a los que acceder tras superar el anterior, y en tal caso puedes activar el modo profesional (sólo para campeones).

Los participantes son cuatro personajes cuyas habilidades varían entre sí (distinto peso, altura, complexión). Hablamos de Nina (sueca de 18 años), Cath (norteamericana de 19), Noel (británico de 21) y Raga (jamaicano de 22). Su personalidad se deja entrever tanto por su apariencia como expresiones, así que pronto tendrás tu favorito/a. Antes de cada prueba aparecen en pantalla ofreciéndote útiles consejos, pero no es hasta que los ves en acción





ALCANZAR EL TRIUNFO EXTREMO

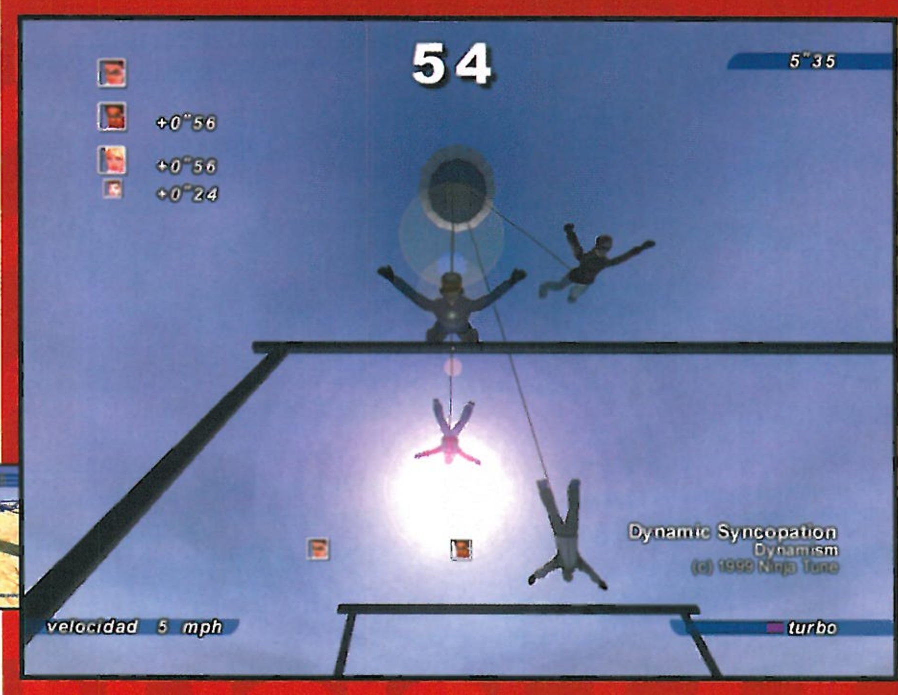


REACCIÓN: Antes de comenzar cada prueba hay una cuenta atrás. Sincronizar tus pulsaciones con el pitido de salida resulta fundamental si quieres sacar unos metros de ventaja a los contrarios y ahorrar preciosos segundos al cronómetro en los puntos de control.

VELOCIDAD: Al pasar de una especialidad a otra tienes que salir corriendo como alma que lleva el diablo. Es como una prueba más, ya que para ir más deprisa hay que machacar incesantemente el botón de Acción, como en el clásico *Decathlon* de 8 bits.



TRIQUIÑUELAS: La meta está cerca y luchas codo a codo con los adversarios. ¿Qué hacer? Quizá no sea muy limpio, pero la ausencia de árbitro te permite "sacar el brazo a pasear". Si asestas un sonoro mamporro al vecino hasta te premian con más turbo.



En décimas de segundo tienes que sujetarte a esa barra y soltarte de la cuerda para seguir corriendo.



La sensación de vértigo en el instante que comienzas a caer al vacío es indescriptible.

La continuidad entre pruebas tan diversas y originales es uno de los puntos fuertes del juego.

cuando te dejan boquiabierto. ¿Son de goma o lo parecen?

Su flexibilidad es absoluta y se lucen haciendo piruetas durante el recorrido. Tanto en el manual como en pantalla se muestran las combinaciones de botones para ejecutar giros de 360º, espirales y demás chuladas en cada especialidad. Con ello se aumenta el nivel de turbo, con el que obtener velocidades de infarto. Hay otra forma de conseguir turbo: golpear a tus rivales, haciendo bueno el dicho "ganar de cualquier manera". El tiempo está limitado y cuentas con tres intentos por campeonato, por lo que es importante superar los puntos de control cuanto antes y acumular segundos extra.

El intríngulis de las pruebas

Pronto aprendes que cada deporte tiene su intríngulis. Conduciendo el ATV no es necesario saltar para realizar piruetas. En los descensos de snowboard pierdes maniobrabilidad para ganar velocidad, que aumenta al saltar. Si pedaleas sin parar sobre la bici de montaña tu fatiga aumenta hasta el agotamiento, por lo que interesa dejarse llevar por la inercia.

El ala delta es remolcada por una avioneta que gana velocidad si tocas los globos azules y la pierde al rozar los rojos. Saltar en el momento correcto y sujetarse a la barra del fondo en el instante preciso son las claves del puenting. Por su parte, el surf aéreo te propone atravesar unos aros para ganar turbo y dirigirte con precisión hacia la zona de aterrizaje.

Otro punto a favor de *Extreme Sports* es la amplitud de su docena de pistas. El recorrido está delimitado, pero si quieres buscar atajos eres libre de hacerlo, sin restricciones. Y siempre puedes desviarte para buscar objetos sorpresa con los que ganarte el acceso a las pistas secretas que esconde el juego.

Ya sea deslizándote, cayendo, rodando o volando, te vas a enterar de lo bien que funciona la ley de la gravedad

Adrenalina sin límites

¿Y las pegas? Sólo dos, a las que Innerloop ya nos tiene acostumbrados en todos sus títulos: requiere un PC potente para jugar con alta calidad gráfica y no hay ni rastro de modo multijugador. Tampoco es muy lucida que digamos la ceremonia de entrega de medallas, y no habría estado de más incluir algunos vídeos de presentación.

No queda mucho que decir. Tan sencillo como emocionante, el juego ofrece magníficas repeticiones al terminar cada evento que además puedes guardar para mostrárselas a los amigos. Y la banda sonora es magnífica. Numerosos cortes musicales de la editora Ninja Tunes que puedes programar a tu gusto para que se ejecuten durante las pruebas y que acompañan estupendamente la acción.

Merece la pena conducir el ATV por una vía de dos carriles con tráfico rodado, ver el helicóptero revoloteando a tu alrededor, saltar sobre carreteras con el snowboard, atravesar túneles y entornos urbanos en bici o saltar al vacío desde globos y plataformas. ¿Estás listo?

GÉNERO: Carreras • DESARROLLADOR: Steel Monkeys • EDITOR: Microïds • PRECIO: 42,01 €

MASTER RALLYE

Por A. Guerra

Cuando a René Metge, antiguo ganador del París-Dakar, se le ocurrió la idea de crear un calendario internacional de pruebas de resistencia, poco podía imaginarse tal sueño convertido en videojuego de moda. Ahora todos podemos participar en el duro y selectivo *Master Rallye*.

Arrancas *Master Rallye* y desde la primera partida tienes claro lo mucho o poco que te interesa. Si te van los juegos de carreras *arcade*, estás de suerte, porque eso es precisamente lo que vas a encontrar. Duelos continuos entre dos o cuatro vehículos en parajes desérticos de gran amplitud sin límites de velocidad. Ni espectadores. Tampoco es necesario atenerse al juego limpio ni encender los faros y menos aún preocuparse por el estado de los neumáticos.

Lo que este juego ofrece es el gusto por la velocidad desbocada y la inmediatez de clásicos del género como *Screamer 2* y *Sega Rally 2*, en los que sólo había que pisar a fondo el acelerador, tomar bien las curvas, empujar al contrario en el momento preciso y derrapar. Ah, derrapar es todo un arte, como también lo es controlar los impulsos de la suspensión independiente de cada rueda, la velocidad que te dirige implacablemente hacia el borde del precipicio y el impulso con que tu motor te hace volar durante breves instantes.

Sí, *Master Rallye* tiene mucho de videojuego a la antigua usanza. Es sencillo y directo. En un santiamén dominas los controles y disfrutas de la experiencia, pero cruzar la línea de meta en primera posición tiene su miga. La IA de los contrarios es magnífica. Conocen el camino, saben atajar, se saltan puentes y atraviesan las riadas si con ello te ganan unos segundos. No te golpean indiscriminadamente, ocupan el espacio con lógica, son rápidos y a medida que asciendas de categoría vas viendo como su pericia al volante aumenta de forma gradual. Pero lo mejor de todo es que hasta les ves cometer errores y tener accidentes.

Intenso entrenamiento inicial

El programa presenta tres categorías de vehículos a los que se accede escalonadamente si superas las competiciones de copa. Hay cinco, compuestas por tres tramos cada una. Debes vencer en todas para



Tienes referencias de tiempo y posición de los cuatro vehículos en competición, ¡e incluso un GPS!



En las repeticiones puedes ver espectaculares tomas de cámara, como este primer plano del Navara.



El modo pantalla partida para dos jugadores en el mismo PC funciona estupendamente bien.



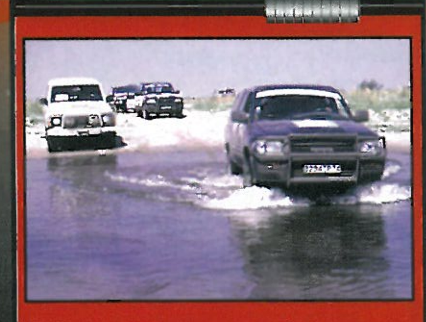
Los excesos se pagan con daños a la mecánica que reflejan en los cinco iconos de la parte superior derecha.

acceder al *Master Rallye* propiamente dicho, que consta de 10 sectores en los que competir por tiempos. Si te alzas con la victoria, recibes un pase para la prueba Invitación, donde sólo acuden los mejores. Es una estructura que garantiza mayor longevidad al programa, pero también un incordio que encorseta tu libertad.

También se puede pasear, practicar contrarreloj, hacer carreras rápidas, participar en desafíos uno contra uno o correr contra un amigo vía Internet o en tu PC, ya que cuenta con pantalla partida. Las vistas que siguen al vehículo son buenas, algo cercanas en ocasiones, y resulta chocante no contar con puntos de vista en cabina tras el típico salpicadero, lo que acentúa una puesta en escena enfocada específicamente a la acción. Y aquí la hay. Y mucha.

Quizá pueda resultar un tanto exagerada en ocasiones, pero no cabe duda que el trabajo realizado en la física de los vehículos ha sido exhaustivo. Los movimientos resultan convincentes y la respuesta de control

DEL BÁLTICO AL MAR NEGRO



El *Master Rallye* es una auténtica aventura para pilotos profesionales y amateurs. Se cubren varios miles de kilómetros atravesando diversos países por peligrosos y exóticos parajes. La octava edición, del 1 al 11 de agosto de este año, partirá del Mar Báltico para llegar al Mar Negro tras un exhaustivo recorrido por la Rusia de los Zares. Su prestigio va en aumento, y es la sexta prueba de la Copa Mundial de la FIA para rallies campo a través. El ganador se lleva a casa la International Automobile Federation Off-Road World Cup.



La sensación de velocidad, derrape y amortiguación es de lo mejorcito.


¡Pero bueno! ¡Árbitro, las entradas por detrás son tarjeta roja!

magnífica, tanto que desde aquí recomiendo, si quieres sentirte dueño absoluto de la situación, ir pensando en adquirir un volante. Las teclas, gamepads y joysticks analógicos salvan el trance con dignidad, pero no es lo mismo.

Un purasangre veloz y excitante

Los efectos atmosféricos están reducidos a cambios de luminosidad en el cielo, pero cabe destacar el excelente trabajo realizado con las nubes y atardeceres, dignos de contemplarse. Sin embargo, es la velocidad lo que da sentido a *Master Rallye*, y en este apartado apostamos por caballo ganador. Movimiento veloz, suspensión espectacular y derrapajes que nada tienen que envidiar a la realidad. Los efectos visuales son dignos, cosa que no puede decirse de las texturas y efectos de deformación de las carrocerías, algo pobres.

Es la velocidad lo que da sentido a Master Rallye, un juego sencillo y directo

Mejor cabe valorar el diseño de escenarios. Muestran ocho países (España, Francia, Italia, Portugal, Alemania, Austria, Turquía y Rusia) difícilmente reconocibles por



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria

Mínimo: PII 400; 64 MB de RAM
Recomendado: PIII 500; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador

Un mismo PC 2 — LAN 8 — Internet 8

Idioma Textos de pantalla (España) Voces



VEREDICTO

Un muy buen *arcade* que destaca por su ejemplar dinamismo. Mayor variedad y profundidad en su planteamiento habrían hecho de *Master Rallye* un número uno, aunque las satisfacciones que ofrece ya son de por sí notables. Es un título nacido para hacernos correr y disfrutar.

7,5

LAS MÁQUINAS

Éstos son los 25 vehículos que encontrarás en el juego ordenados en función de su potencia. Hay modelos sin modificar (T1), modificados (T2) y prototipos (T3), *la crème de la crème*.



T1

TOMMEK DIRTBEAST
Válido para dar un paseo por el campo, pero no encontrarás un todo terreno con menor aceleración que éste.

DRAGHOV IMAGINO
El mejor de los inicialmente disponibles. Recomendable para novatos gracias a su buena maniobrabilidad.

TATA SAFARI
Un clásico, fácil de conducir y bastante resistente, aunque las prestaciones del motor no dan mucho de sí.

NISSAN TERRANO II
El mismo que vemos por las carreteras de toda España. Combina adecuadamente tamaño y fuerza.

CHEVROLET BLAZER
Un peso pesado norteamericano. Le cuesta arrancar, pero cuando metes la cuarta parece un bólido.

NISSAN X-TRAIL
El de mayor velocidad y aceleración de los T1, aunque su limitada dirección te hará sudar en las curvas.

VAUXHALL FRONTERA SPORT
El Opel británico se comporta bien en carretera, pero ojo con las averías: su resistencia es escasa.

T2

NISSAN NAVARA
Uno de los T2 más veloces. Merece la pena hacerse con él pese al inconveniente que representa su gran tamaño.

SUBPELKA WOOLDAND
Un pequeño y simpático todo terreno que destaca por su rendimiento en relaciones de cambio cortas.

DRAGON JUMP JEEP
Si quieres aceleración, éste es el T2 que buscabas. Y, como su nombre indica, prepárate a saltar.

lo inhóspito y fantasmagórico de su soledad, aunque los programadores garantizan haberse basado en la topografía auténtica de anteriores ediciones. Sus 42 tramos de largo recorrido ofrecen numerosas oportunidades de afrontar riesgos, desde despeñarte montaña abajo a pisar a tope el acelerador sin conocer qué te espera tras dejar atrás un montículo. Y son muy vistosos, ya que al igual que *Pro Rally 2001* todos los decorados son tridimensionales.

De lo mejorcito del género

Puesto que abundan los juegos de su especie, es inevitable hacer referencia a otros títulos *arcade*. Sin embargo, *Master Rallye* sale indemne de la mayoría de comparaciones. Ya pienses en *1nsane*, *4x4 Evolution*, *Screamer Rally*, *París-Dakar* u otros mencionados anteriormente, la obra de Steel Monkeys está un paso por encima de sus competidores.

Es una lástima que con lo divertido que resulta el juego en líneas generales, no haya sacado más jugo de la interesante licencia que posee. Un poco más de simulación, añadiendo áreas de servicio y taller entre tramos, más opciones de puesta a punto y mejores efectos de audio es todo lo que se le podría pedir. En cambio, cuenta con una banda sonora trepidante y sucesivas descargas de adrenalina que lo convierten en el programa perfecto para disfrutar de emociones fuertes sin complicaciones.



El equipo Schlesser ha ganado varias ediciones tanto del Dakar como del Master Rallye.



Los vehículos de poco peso y alta motorización te miran a menudo por encima del hombro.



1 Si te da tiempo de mirar al tendido, observarás pinares, playas e incluso castillos ancestrales.

RUSSIAN MONSTER
Un monstruo de la resistencia. Es como llevar un tanque campo a través. Imponente... y algo lento.



NISSAN PATROL
Otro clásico. Aunque sus dimensiones reducen en demasía su paso de 0 a 100, es ideal para hacer locuras.



REECE PICKUP
Tan vulnerable a los golpes como frenético cuando lo lanzas cuesta abajo. Eso sí, vigila la mecánica.



KIA SPORTAGE
El rey de la velocidad en su categoría. Es ágil, fuerte, bonito... Lástima que se descontrole a menudo.



T3 BOWLER WILDCAT
Por algo se llama "*gato salvaje*". Un 4x4 notable que te servirá como adaptación a otros T3 más potentes.



SIMMONITE SIMMBUGGHINI
Un coche pequeño, divertido y ligero. Esconde un gran caballaje y amortiguadores muy sensibles.



DRAGON ASTERO
Adecuado para domingueros con ganas de contemplar el paisaje. Es un triunfo que no termine el último.



SCHLESSER KANGOO
Aunque todos los vehículos del Team Schlesser-Renault/Elf son magníficos, éste es el más limitado.



SCHLESSER MEGANE 2001
Poco que ver con el Megane del vecino, su fiabilidad ofrece máximas garantías de victoria.



LEE MATTSERATI
Menos maniobrable y resistente que el Megane, es capaz de medirse codo a codo con él en las rectas.



FORD ASM PRO-TRUCK
Una fiera de Ford Motor Company con aspecto militar al que le gusta demasiado girar sobre sí mismo.



SCHLESSER BUGGY 1997
Mítico buggy de dos ruedas motrices con incontables victorias a su espalda. Un 10 en velocidad y aceleración.



KAMAZ TRUCK
La madre de todas las bestias. No sólo puede con todo, encima corre que se las pela.



PRIVATEER ICE CREAM VAN
Penúltima broma de los desarrolladores. El camión de los helados nada tiene que envidiar al Kamaz.



STEEL MONKEYS UFO
Ejem... ¿Es un pájaro? ¿Un avión? ¡No, es un OVNI! Y aún no has visto la destreza del mono que lo pilota.



GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Rival Interactive • EDITOR: FX Interactive • PRECIO: 18 €

REAL WAR

Por J. Font

Ya lo dijo el general Krusenko: "Dadme unos cuantos tanques y armaré la marimorena". Pues ya está armada, y ahora a ver quién se las arregla para manejar el arsenal aliado y pararle los pies a esa pandilla de peligrosos juerguistas con banderas rojas.







Los rusos han vuelto a enloquecer. Esta vez es el rojísimo general Vlako Alexeyev el que dirige un escuadrón de militares descontentos que se ha propuesto enfriar las relaciones con el resto del mundo y levantar un nuevo telón de acero entorno a la antigua URSS. Así que a los gendarmes de Occidente no les queda más remedio que tomar una vez más las armas para preservar su Nuevo Orden.

En *Real War* dispones de un vasto arsenal contemporáneo con el que poner freno a la marea roja o, si lo prefieres, unirte a ella. El bando aliado cuenta con una generosa dotación de misiles Tomahawk, unidades especiales como los Seal o los Rangers, todo tipo de unidades navales y hasta unos cuantos F117 entre sus recursos aéreos. Pero los irreductibles nostálgicos del comunismo tampoco se quedan atrás, con sus lanzaderas Scud, las sagas de Mig y, si las cosas se ponen feas, incluso unidades kamikaze que no dudan en hacer lo que sea por la causa. Cada bando dispone de una campaña y también puedes seleccionar misiones independientes o explotar el modo multijugador.

Hablemos de bombas

Como tantos otros, *Real War* sigue la estela de *Command & Conquer*. Todo consiste en construir edificios para poder crear unidades, aunque esta vez te ahorras la farragosa recogida de recursos, ya que llegan de forma automática a tus almacenes de suministro. Nada más iniciar la partida debes crear estos almacenes, las centrales de energía necesarias para que todo funcione adecuadamente y los edificios que te permiten crear los diferentes tipos de unidades. Luego, ya puedes empezar a producir unidades y disponerlas adecuadamente para resistir los primeros ataques.

Casi desde el principio puedes acceder a lo necesario para pasar al ataque sin más dilación. Las tácticas que funcionan son las de rápido desgaste. Nada de sutilezas innecesarias: lánzate a la carga en cuanto puedas, muerde el hueso y no lo sueltes si no quieres que te muerdan a ti.

TERRORISMO Y FIEBRE ROJA

Éste es uno de esos juegos que se apuntan a la moda de resucitar la amenaza comunista. Pero esos ecos de la Guerra Fría son más bien fruto de la casualidad, ya que el juego original recreaba el enfrentamiento entre estadounidenses y terroristas. Tal como está el patio, no es de extrañar que la edición que se ha comercializado en España haya sustituido terroristas por recalcitrantes comunistas, que hoy por hoy resultan bastante más inofensivos.

La campaña es una dura prueba de fondo en la que no puedes configurar el nivel de dificultad, pero sí puedes prepararte para ella jugando partidas instantáneas en las que tanto la afluencia de recursos como la resistencia de las unidades pueden regularse. Además, puedes jugar sus misiones en el orden que prefieras.

Para facilitar las cosas, dispones también de un modo de aprendizaje y de un completo manual. Durante el juego tienes a la vista todo tipo de información. Existe un árbol de edificios que es el que en definitiva te permite acceder a nuevas unidades e incluso a artilugios como los satélites espía, pero debes tener en cuenta que sólo puedes contar con un número limitado tanto de edificios como de unidades de un mismo tipo.



Buscar protección en el escenario no es una buena táctica. Mejor golpea primero.



Esto aumenta las dosis de estrategia, sobre todo en las misiones en las que ese límite es realmente bajo. Además, las unidades son muy poco sacrificables y debes administrarlas con cautela extrema. Es recomendable adoptar formaciones que permitan a tus tropas avanzar con orden y retirarte cuando la cosa se ponga fea.

La guerra en directo

En *Real War* es difícil seleccionar y mover las unidades de una en una a menos que mantengas la cámara pegada al escenario, así que debes acostumbrarte a crear grupos y utilizar el panel inferior cuando quieras seleccionar unidades aisladas. Este panel está pensado para acceder fácilmente a estructuras y permitirte asignar órdenes a unidades que no tienes en pantalla sin necesidad de perder

UNIDADES COMUNES

Aliados y rusos tienen una serie de unidades en común. En algún caso varía el nombre o el aspecto de un bando a otro, pero sus características bélicas son las mismas.

TERRESTRES


SOLDADO: Es la unidad más débil. Cobran sentido sobre todo en los búnkeres.


BAZOOKA: Las unidades blindadas son sus presas. Débiles pero efectivos.


RANGER O COMANDO: Además de ser poderosos en el cuerpo a cuerpo, pueden volar edificios.


TRANSPORTE DE TROPAS: Puede cargar hasta siete unidades de infantería y no dispone de armas.


VEHÍCULO DE RECONOCIMIENTO: Es muy rápido, tiene un radar de gran alcance y no lleva armas.


TANQUETA: Es el vehículo blindado con una protección más débil, pero es rápida.


ARTILLERÍA AUTOPROPULSADA: Es lenta, pero es la unidad tierra-tierra más poderosa del Centro de Vehículos.


BLINDADO ANTIAÉREO: Es móvil y está destinada a ser utilizada contra las unidades aéreas.


TRANSP. BLINDADO: La versión mejorada del transporte de tropas. Posee armamento ligero.


CARRO DE COMBATE: Rápido y muy poderoso contra unidades terrestres.


BATERÍA LANZACOHETES/DE MISILES: Es más bien lenta, pero muy eficaz contra las estructuras.

AÉREAS


HELICÓPTERO DE TRANSPORTE: Puede cargar hasta siete unidades de infantería y no lleva armas.


HELICÓPTERO DE ATAQUE: Clave para frenar el avance de los blindados enemigos.


CAZA AIRE-TIERRA: Sus presas naturales son las unidades blindadas.


CAZA AIRE-AIRE: Es rápido y barato, pero sólo resulta útil contra unidades aéreas.


BOMBARDERO: Efectivo para objetivos terrestres, pero lo pasa mal con los cazas.


CAZABOMBARDERO: El modelo aliado de este híbrido es mucho más caro que el ruso.


SUPERBOMBARDERO: Caro pero demoledor. Debe regresar a la base para recargar munición.


AVIÓN DE PROPAGANDA: Inutiliza las unidades e impide que puedan ser reemplazadas.


HELICÓPTERO CAZASUB.: Su función básica es localizar y destruir submarinos.

MISIL DE CRUCERO: Diversas unidades pueden generarlo y lanzarlo. Tiene gran poder destructivo.

NAVALES


LANCHA DE ASALTO: Embarcación rápida de transporte de tropas que no lleva armas.


HOVERCRAFT O LANCHA DE DESEMBARCO: Pueden transportar vehículos y el hovercraft es inmune a las minas.


PORTAAVIONES: El aliado dispone de más tipos de aviones mientras que el ruso tiene armas propias.


SUBMARINO NUCLEAR/DIESEL: Va armado con torpedos y puede llevar misiles de crucero.

Casi desde el principio puedes acceder a lo necesario para pasar al ataque

de vista el desarrollo del combate. Acostumbrarse a ello no es fácil y conlleva ciertas dificultades para identificar los iconos de cada unidad si juegas en resolución de 1.024 x 768, ya que la interfaz está pensada para 800 x 600. O sea, que la ves mucho más pequeña y te resulta más difícil identificar los iconos de cada unidad o estructura.

Algunos aspectos técnicos lastran atractivo al juego, como el hecho de estar en 2D, la imposibilidad de modificar la velocidad de desplazamiento y, sobre todo, la cuestionable IA de las unidades (sobre todo en los desplazamientos). Son elementos que hacen que parezca algo desfasado para los tiempos que corren. De todas formas, el convincente uso de armas tecnológicas modernas, la impecable traducción al castellano y su precio compensan estas mermas si lo que buscas es guerra pura y dura y olvidarte de gestionar recursos.


Crear las defensas adecuadas es la mejor manera de no acabar envuelto en llamas.


El juego está lleno de momentos explosivos. El poder devastador de tu arsenal es de lo mejor.


Para acceder a determinadas unidades y edificios debes ampliar los que ya tienes.


En este juego sí funciona la vieja máxima militar "quien da primero da dos veces".

UNIDADES ESPECÍFICAS

Además de las pequeñas diferencias que puede haber entre los modelos comunes de uno y otro bando, cada uno de ellos cuenta con una serie de unidades exclusivas.

ALIADOS

TERRESTRES


SEAL: Parecidos a los rangers, pero con la ventaja de ser anfibios.


VEHÍCULO ANTIMINAS: Neutraliza el trabajo del minador. Lo utilizarás en contadas ocasiones.


CARRO ANTIAÉREO: Una versión mejorada que también es efectiva contra unidades terrestres.

AÉREAS


AVIÓN DE TRANSPORTE: Carga hasta siete unidades de infantería que se lanzan en paracaídas.


CAZA NAVAL AIRE-TIERRA: Opera desde el portaaviones y es efectivo contra unidades terrestres y aéreas.


AVIÓN DE GUERRA ELECTRÓNICA: Clave para inutilizar las unidades antiaéreas antes de realizar un raid aéreo.


HELICÓPTERO DRAGAMINAS: Para detectar y eliminar las minas marinas. No cuenta con armas.


CAZABOMBARDERO INVISIBLE: Resulta muy caro y no tan invulnerable como cabría pensar.

NAVALES


TORPEDERO: Puede atacar tanto a unidades navales como a terrestres en la costa.


DESTRUCTOR: Dispone de misiles de crucero y recursos contra barcos y unidades aéreas.


CRUCERO: Más capacitado para ataques a tierra que el destructor, pero sin defensas antiaéreas.

EJÉRCITO REBELDE

TERRESTRES


UNIDAD DE SABOTAJE: Muy efectivas para destruir edificios si las envías en un transporte.


VEHÍCULO MINADOR: Muy útil para frenar el avance de las unidades terrestres enemigas.


BATERÍA MÓVIL ANTIAÉREA: De gran capacidad de fuego, aunque inútil frente al cazabombardero invisible.


CARRO DE COMBATE AVANZADO: Bastante más poderoso que la versión inicial y sólo un poco más caro.


LANZADERA SCUD: La joya del ejército ruso, pero cara. Los SCUD deben solicitarse individualmente.

AÉREAS

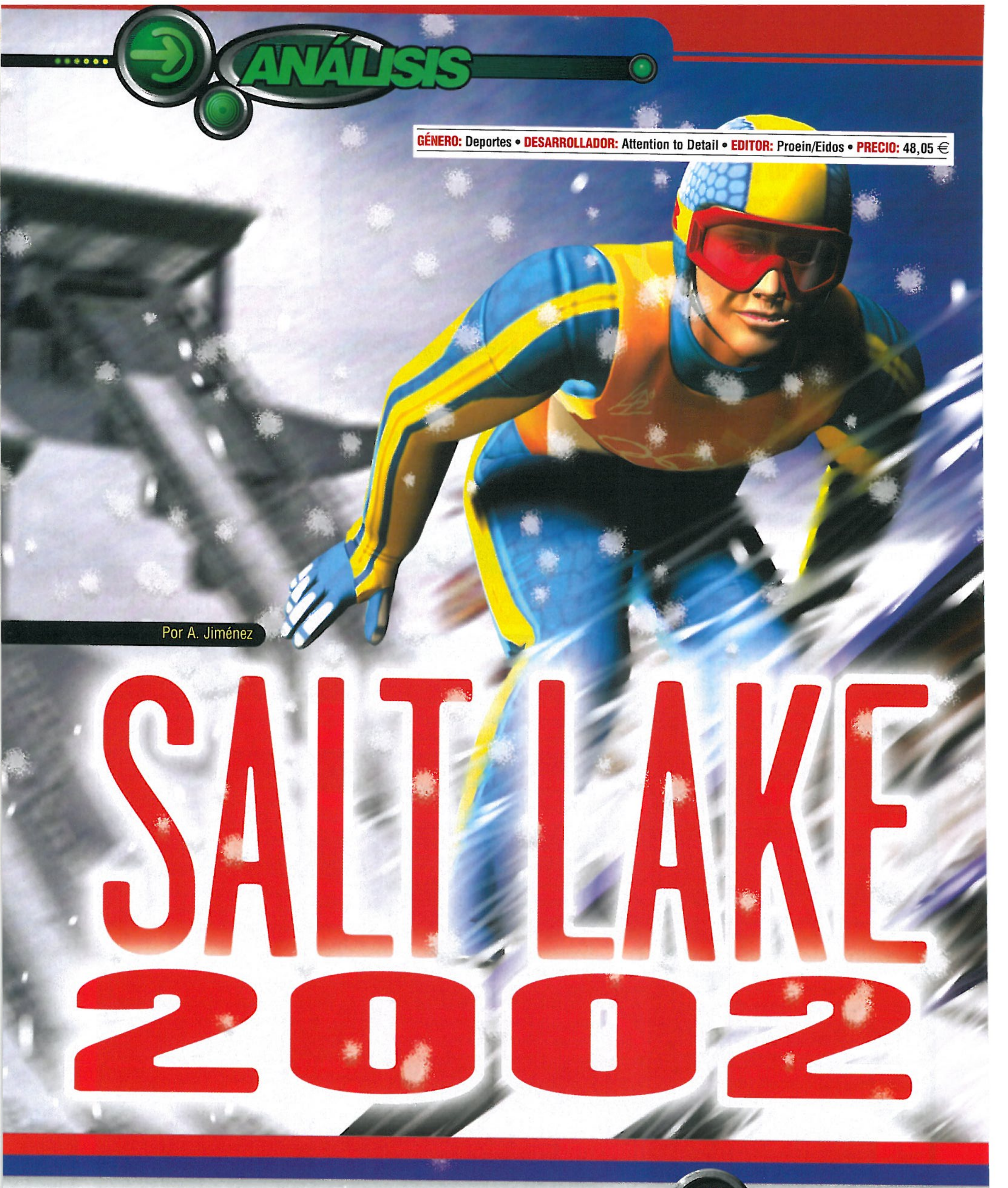

AVIÓN DE SUPERFICIE: Vuelan a ras de suelo y sólo cargan misiles de crucero.

NAVALES


CAÑONERO: Útil contra cualquier unidad naval, incluidos los submarinos.


BUQUE MINADOR: Su única finalidad es colocar minas marinas.

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Attention to Detail • **EDITOR:** Proein/Eidos • **PRECIO:** 48,05 €



Por A. Jiménez

SALT LAKE 2002

Tras los saltos de trampolín del primero de enero y **a pocos días del comienzo de los Juegos Olímpicos de invierno, apetece ponerse los esquíes** y experimentar la emoción del descenso sobre la nieve. *Salt Lake 2002*, con sus diferentes pruebas, ofrece **seis oportunidades de agenciarse una medalla de oro**.

Attention to Detail es una compañía británica fundada en 1988 que ha realizado interesantes títulos de carreras, desde *Lego Racers* a *Rollcage* y sus secuelas pasando por *Ducati World*. Pero no alcanzaron notoriedad hasta que Eidos les encargó desarrollar juegos basados en su licencia



olímpica.

Primero fue *Sydney 2000* (12 pruebas de resultado agridulce) y ahora, a pocos días del comienzo de los Juegos Olímpicos de invierno (del 8 al 24 de febrero), le llega el turno a *Salt Lake 2002*.

Esta vez el planteamiento es más modesto, pues sólo se han reproducido seis de los 15 deportes del programa olímpico invernal. Cierto que el que mucho abarca poco aprieta, pero se echan de menos disciplinas como el skeleton (tras más de 50 años de ausencia en los Juegos), el curling, o el patinaje artístico y de velocidad. Otra ausencia, la del hockey, es más comprensible, ya que existen programas específicos como *NHL 2002*.

Seis eran seis

Así pues, tenemos el descenso de esquí alpino, el salto con esquíes individual en el trampolín de 120 metros, slalom paralelo gigante de *snowboard* (surf sobre nieve), slalom de esquí alpino, salto de esquí artístico y bobsleigh de dos integrantes. La cuarta y la quinta prueba son femeninas y el resto, masculinas. Pese a algunos paralelismos, todas exigen del usuario distintas habilidades en su salida y desarrollo.

El aspecto gráfico es bastante bueno, aunque haya texturas francamente descuidadas, y se han reproducido con un mimo especial las condiciones climáticas. Puedes competir de día, al atardecer o de noche. A veces nieva con fuerza y se forman brumas y claros que disminuyen la visibilidad, otras veces está despejado, pero siempre resulta

Durante todo el descenso cuentas con referencias de distancia a meta y al líder.



Es posible realizar un descenso de snowboard a pantalla partida.

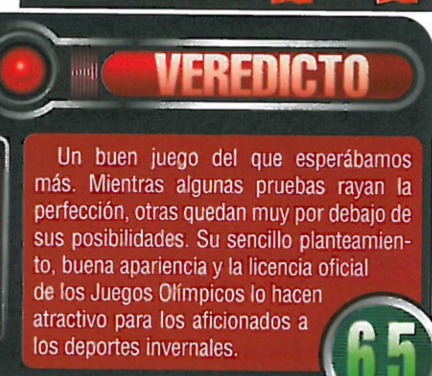

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PIII 450; 128 MB de RAM
Recomendado: PIII 800; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: 4 — LAN: ✗ — Internet: ✗

Idioma Textos de pantalla: español — Voces: español


VEREDICTO

Un buen juego del que esperábamos más. Mientras algunas pruebas rayan la perfección, otras quedan muy por debajo de sus posibilidades. Su sencillo planteamiento, buena apariencia y la licencia oficial de los Juegos Olímpicos lo hacen atractivo para los aficionados a los deportes invernales.

6,5

convincente. No puede decirse lo mismo de las pruebas, ya que algunas lucen mucho más que otras.

Lo más conseguido

El descenso resulta espectacular, la sensación de velocidad es magnífica y los efectos de sombras, luces y animaciones no tienen desperdicio. Tienes tres cámaras para seguir al deportista muy de cerca, de lejos o a distancia intermedia y una cuarta para recurrir a la perspectiva en primera persona. Con esta última, incluso escuchas cómo el aire entra y sale

Salt Lake 2002 es un programa bien resuelto, con destellos de lucidez y algunos borrones

de los pulmones y se siente el casco cubriendo las orejas.

El apartado sonoro está muy cuidado, sobre todo en lo que se refiere a los espectadores y el viento. Otro tanto puede decirse de la banda sonora, muy apropiada. Y es de agradecer que se hayan traducido los textos y voces al castellano.

El slalom alpino también está muy conseguido. Tu esquiadora sortea las puertas de modo convincente, transmitiendo la dificultad de concatenar giros en sentidos inversos. Si te saltas una puerta pierdes toda la velocidad, pero instantáneamente se te coloca en el sitio debido por arte de magia. No es realista, pero resulta menos frustrante que ser eliminado a la primera de cambio. En el salto de trampolín, la cámara te acompaña para aumentar la sensación de caída, y el flujo de aire dificultando el movimiento de los esquíes es creíble, así como el aterrizaje.

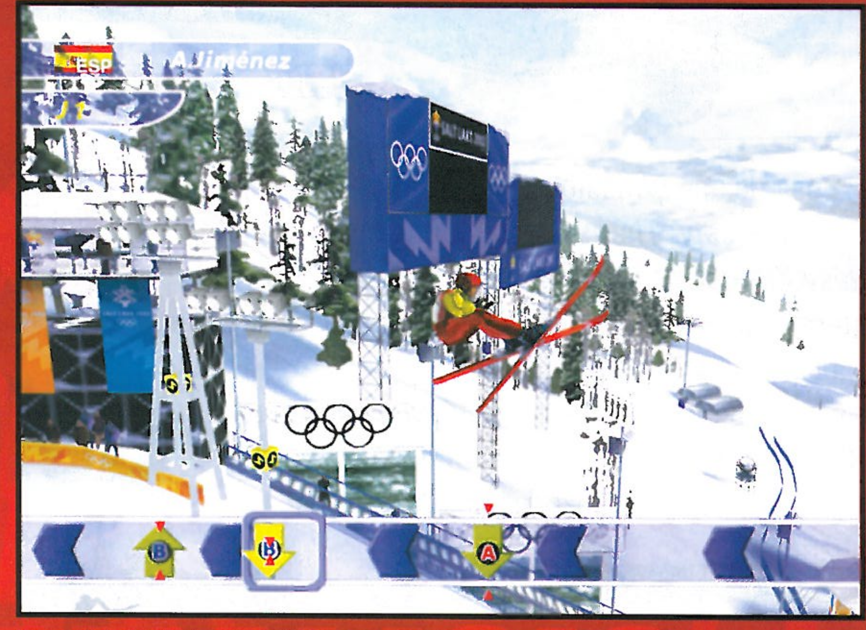
El bobsleigh está programado con oficio, pero no transmite del todo la sensación de que cortas el hielo sobre una cápsula-bala que se debate entre la fuerza de la gravedad y el tobogán. Se echa de menos una sensación más real, lo mismo que sucede con el snowboard. Su cadencia es lenta, deberíamos vibrar al contonearnos sobre la tabla y no es así. Al menos ofrece una lucha cara a cara con otro



Tienes 15 segundos antes de saltar para escoger el momento con menor viento de cara.



No sería una Olimpiada sin la antorcha y los fuegos artificiales.



Haz coincidir la banda inferior de movimientos con la pulsación de los botones.

competidor que en modo multijugador se repite a pantalla partida.

Sólo queda una prueba, el salto artístico, la más decepcionante. ATD debió quedarse sin ideas y resumió la dificultad que entrañan los dobles y triples mortales a hacer coincidir las pulsaciones de movimiento y acción con una banda de símbolos que se desplaza por la zona inferior de la pantalla. Está bien para una recreativa de baile, pero aquí no tiene mucha gracia. Tampoco las ceremonias de apertura y clausura compensan la falta de vídeos con imagen real, detalles sobre los auténticos deportistas, datos, marcas, récords mundiales y demás parafernalia enciclopédica.



Para hacer un salto largo es vital mantener en verde las flechas que señalan la altura de los esquíes.



Los atletas celebran las victorias y lloran las derrotas con vehemencia.

Por una medalla

Estas irregularidades se compensan con la abundancia de modos de juego. Hay torneos con distintas mangas, puedes participar en las seis pruebas de forma consecutiva o recurrir a la forma libre, ideal para entrenamientos, o al multijugador (hasta cuatro usuarios en el mismo PC y siempre por turnos excepto en el snowboard). A ello se une el obligado modo olímpico, donde 16 países buscan su sitio en el medallero, y la inclusión de cinco niveles de dificultad que prologarán la vida del juego.

Salt Lake 2002 es un programa bien resuelto, con destellos de lucidez y algunos borrones. La falta de continuidad y coherencia en la realización de las pruebas evita que la experiencia resulte todo lo apasionante que debería, pero tiene momentos notables. No es una simulación, tampoco un *arcade* propiamente dicho, y, pese a todo, cuenta con los alicientes necesarios para contentar a quienes busquen una u otra cosa.

A LA VUELTA DE LA ESQUINA

El juego de Eidos ha modelado y reproducido cada evento y su entorno usando imágenes de satélite, de manera que sirve de aperitivo para adelantar lo que veremos por televisión en cuanto empiecen los Juegos Olímpicos de Salt Lake.



DESCENSO DE ESQUÍ ALPINO

Transcurrirá en el bosque de Wasatch-Cache. Su recorrido es de 3.2 Km, con 881 metros de descenso vertical y pendientes de hasta el 74%.



SALTO DE ESQUÍES EN TRAMPOLÍN DE 120 M

A celebrar en el Parque Olímpico de Utah, el mayor de los que integran la Copa del Mundo. Los fuertes vientos racheados supondrán un problema.



SLALOM PARALELO GIGANTE DE SNOWBOARD

A 45 Km de la villa olímpica y a 2.117 metros sobre el nivel del mar se encuentran las montañas de Park City, punto de encuentro del snowboard desde 1963.



SLALOM DE ESQUÍ ALPINO

A media hora de Salt Lake City están las instalaciones de Deer Valley, con cuatro grandes montañas a casi 3 Km de altura donde se darán cita 20.000 espectadores.



SALTO DE ESQUÍ ARTÍSTICO

También en Deer Valley, con trampolines que alcanzan los 70 grados de pendiente y permiten ejecutar saltos de más de cuatro metros de altura.



BOBSLEIGH A DOS

El Parque Olímpico de UTA acoge el circuito de 15 curvas donde se celebrarán las finales. En la última edición empataron italianos y canadienses.

GÉNERO: Estrategia • DESARROLLADOR: Cyberlore • EDITOR: Infogrames • PRECIO: Por determinar

MAJESTY
Gold Edition

Hace cosa de año y medio apareció ***Majesty: The Fantasy Kingdom Sim*, un juego realmente original** que apenas tuvo repercusión en las listas de ventas. **Ahora Infogrames lanza en nuestro país una edición especial** que incluye el juego tal cual era y una expansión con nuevos escenarios.

Por J. J. Cid



M*ajesty* tiene un punto de partida extraño. Se trata de un juego de estrategia en tiempo real en el que no tienes control directo sobre tus unidades. Es decir, que no puedes seleccionarlas para asignarles tareas, como en nueve de cada diez juegos de estrategia vistos hasta ahora. Cyberlore se propuso romper con uno de los dogmas no escritos del género. En este juego gestionas un reino de fantasía sin la posibilidad de asignar tareas de forma directa, y cabe preguntarse si los resultados justifican tanta vocación transgresora.

Cierto es que esta apuesta por el control indirecto da al juego un alto grado de verosimilitud. Eres un señor feudal y te limitas a dar órdenes a tus vasallos, pero son éstos quienes deciden si las llevan a cabo o no y cuándo. Supongamos que quieres embarcar a tus muchachos en un viaje de exploración. Como no puedes llevarlos cogidos de la mano, debes motivarlos para que asuman la tarea, y eso como mejor se consigue es con dinero.

Sims con capa y espada

Tus órdenes, más que órdenes propiamente dichas, son propuestas que sus destinatarios pueden aceptar o no en función de sus propios intereses. Si quieres que un héroe se enfrente al dragón que asola tu reino, debes ofrecer una generosa recompensa. No falta quien está dispuesto a obedecerte sin prestar mucha atención a lo que ofreces, pero también te encuentras con consumados profesionales que no desenfundan a menos que haya mucho oro de por medio. Es triste, pero *Majesty* echa por tierra muchas leyendas de nobleza y honor.



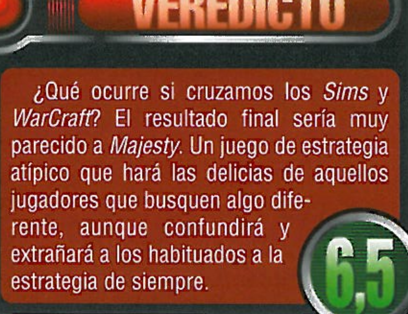
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P133; 32 MB de RAM
Recomendado: P233; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 4 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés



VEREDICTO

¿Qué ocurre si cruzamos los *Sims* y *WarCraft*? El resultado final sería muy parecido a *Majesty*. Un juego de estrategia atípico que hará las delicias de aquellos jugadores que busquen algo diferente, aunque confundirá y extrañará a los habituados a la estrategia de siempre.

6,5



Hemos construido un bonito templo a base de estrujar a nuestros pobres ciudadanos para que un dragón lo queme en un momento.

ENEMIGOS NATOS

Un simulador de reinos de fantasía no tendría sentido si no incluyese los habituales monstruos y seres malvados que adornan toda historia de espada y brujería.

DRAGONES
Imprescindibles. El objetivo de todo héroe que se precie. Tienen la molesta costumbre de arrasar pueblos enteros con su flamígero aliento.

ARAÑAS GIGANTES
Comandadas por Ella-Laraña, son capaces de retener al mejor de los guerreros con la ayuda de sus ocho patas y su pringosa tela.



MEDUSA
Medio serpiente, medio mujer, la medusa es un rival que dejará de piedra a aquel héroe que caiga ante su mirada.

MINOTAUROS
Son grandes, son cornudos y llevan un hacha tremenda. Si un héroe entra en un laberinto, a buen seguro que encontrará uno en su interior.



TROLL
No son demasiado inteligentes ni demasiado ágiles, pero su mala baba y su tremenda maza son dos buenas razones para tomarles en serio.

Si dejamos de lado la falta de control directo, el resto del juego sí se adapta a la ortodoxia del género. A la mayoría de las unidades y hechizos disponibles no puede accederse desde el principio, antes debes construir una serie de edificios. que se encuentran en un completo árbol tecnológico. Más que de avanzar por las diferentes fases tecnológicas, se trata de tener claro cuáles son las necesidades de nuestro reino, marcarnos objetivos concretos e irlos realizando.

Esta nueva edición de *Majesty* incorpora su expansión *Northern Expansion*. Jugando desde el principio con este título puedes acceder a los nuevos escenarios que hay más allá de las montañas del norte de Arcadia. Para un jugador que empiece de cero, es recomendable completar las misiones originales y acceder después a los territorios del norte, ya que el nivel de dificultad de estos nuevos escenarios es bastante elevado. Puedes acceder a casi todos los escenarios desde el comienzo de la aventura salvo a unos pocos que permanecen ocultos y uno final al que sólo se llega tras completar todos los demás.

Intuición y claridad

Gráficamente el juego deja en evidencia que han transcurrido muchos meses desde su primera aparición. Los gráficos están realizados en 2D y utilizan la habitual perspectiva isométrica. El escenario tiene dos niveles de zoom y la interfaz (pese a ser muy diferente de las que estamos acostumbrados a ver) resulta bastante clara e intuitiva. Sin embargo, hay detalles mal resueltos que limitan mucho tus posibilidades de interacción cómoda con el juego. Por ejemplo, la imposibilidad de crear colas de producción de unidades.

Pese a sus evidentes limitaciones, esta nueva edición de *Majesty* es una buena oportunidad para todos aquellos que no tuvieron la oportunidad de jugar cuando salió por primera vez al mercado. En su conjunto, *Majesty Edition Gold* supone muchas horas de diversión diferente a lo habitual. Su defecto más llamativo es atribuible únicamente a su edad. Y es que en este mundo salir con un año de antigüedad y no saber disimularlo es un lastre demasiado pesado.



Este dragón está sembrando el terror entre nuestros súbditos ¡Y por si fuera poco tiene dos cabezas!



Con la ayuda de los hechizos sí podremos tomar el control directo sobre los acontecimientos.

Con los pueblos rivales hay que dejarse de infructuosas diplomacias. Sólo entienden un lenguaje: "jarabe de palo"



Nuestro castillo, símbolo de poder y bonanza económica. Protegerlo de agresiones externas será nuestra principal preocupación.

GÉNERO: Tablero • **DESARROLLADOR:** Ubi Soft • **EDITOR:** Runecraft • **PRECIO:** 42,04 €

SCRABBLE

¿Quién no ha jugado en alguna ocasión al Scrabble? El juego de palabras más popular llega para que podamos **ejercitar el pintoresco vocabulario adquirido cuando jugábamos a *Duke Nukem*.**

Por J. J. Cid

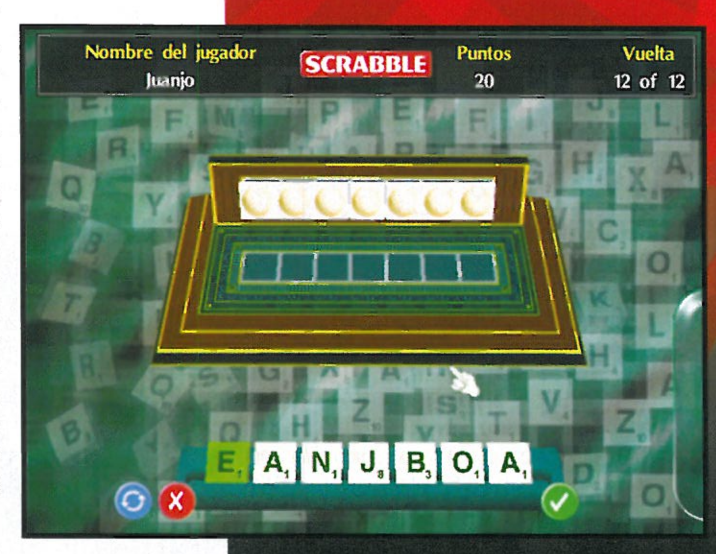
Enésima conversión de un juego de mesa que disfrutamos últimamente. Como de costumbre, se trata de conservar la esencia del original haciéndolo un poco más cómodo y añadiendo algunas opciones de propina. Por si alguien no está familiarizado con el *Scrabble*, se trata de un juego en el que debes construir palabras lo más largas posibles para ir acumulando puntos.



A partir del nivel intermedio de dificultad, ganar al ordenador supone un duro ejercicio mental.

A los jugadores se les asigna una serie de letras y cada una de ellas vale un número de puntos, siempre en función de la dificultad que entrañe formar una palabra con ella. Los cuadrados en los que colocas las fichas de las letras están coloreados indicando diferentes multiplicadores. Sumando todos los puntos de las letras que forman la palabra seleccionada y aplicando los multiplicadores obtienes la puntuación final. También debes estar pendiente de la posibilidad de formar más de una palabra cruzando tus fichas con las que ya estén colocadas en el tablero y así aumentar la puntuación. El concepto es muy sencillo, pero en la práctica hace falta mucho ingenio y un amplio vocabulario para ser un buen jugador de *Scrabble*.

Puedes modificar la visión del tablero con el ratón y con los iconos de la parte superior de la pantalla.



Acción que realizaban nada más adquirir esta preciada revista. Sí, sí, sin "h".

Sopa de letras

El *Scrabble* virtual recrea a la perfección todas las normas del juego de mesa. El apartado que más discusiones suele provocar entre los usuarios, la existencia o no de determinadas palabras, está resuelto con la inclusión de un diccionario oficial *Scrabble*. Por lo demás, el juego reproduce fielmente el original con algunos pequeños errores perdonables, como la inclusión de letras inexistentes actualmente como la "ch" , "ll" o "rr".

Además del juego original, el programa incluye dos minijuegos más llamados Anagramas y Acertijos. En el primero se te dan una serie de letras y tienes que encontrar la palabra oculta. En Acertijos el reto es conseguir mayor puntuación que el rival con las mismas letras.

En definitiva un programa completo y correcto que cumple a la perfección su propósito. Tal vez su mayor aliciente sea la opción multijugador, que te asegura a alguien a quien abrumar con tu exuberante vocabulario aunque vivas en una mansión perdida en las Alpujarras granadinas.



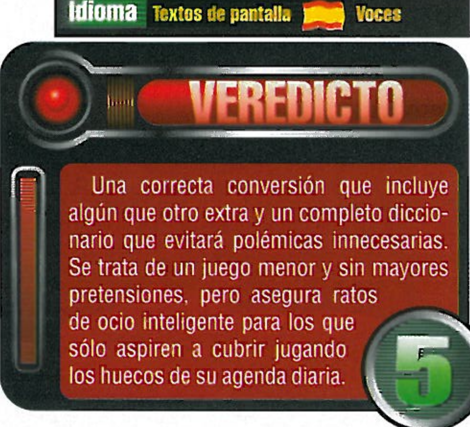
FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: P 166; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 233; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC 4 · LAN 4 · Internet 4

Idioma Textos de pantalla: español · Voces



VEREDICTO

Una correcta conversión que incluye algún que otro extra y un completo diccionario que evitará polémicas innecesarias. Se trata de un juego menor y sin mayores pretensiones, pero asegura ratos de ocio inteligente para los que sólo aspiren a cubrir jugando los huecos de su agenda diaria.

5

GÉNERO: Deportes • **DESARROLLADOR:** Wow • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 36,00 €

Sega Marine FISHING

¿Quién no ha ido alguna vez de pesca? Muchos conservamos el recuerdo del anzuelo trabado entre las rocas, la boya que se va a recorrer mundo tras desprenderse del sedal y la vuelta a casa, empapados y con el cubo vacío. **Llegó la hora de desquitarnos.**

Por A. Jiménez

Sega Marine Fishing viene de los salones recreativos e hizo una parada técnica en la Dreamcast antes de llegar al PC. En su salto a consolas introdujo cinco minijuegos, objetos coleccionables y un acuario, pero en compatibles recibimos una traslación directa de dicha versión (gráficos a 640 x 480).

En cualquier caso, es fácil de manejar con joystick o ratón, pues el juego es muy sencillo: empleas las cuatro direcciones para mover el sedal, dos botones de recogida de carrete a distinta velocidad y poco más. Escoges la zona de pesca (tres disponibles más una cuarta a descubrir), señuelo (flotantes, sumergidos o hundidos en numerosos colores y formas) y lanzas.



Un día de pesca diferente

Es fundamental mover el señuelo para atraer a las presas potenciales. En cuanto muerdan el anzuelo, tiras de la caña hasta engancharlos y comienza la lucha. El pez se agitará en todas direcciones, por lo que empujas en sentido contrario para que no se escape, jalando o dejando correr el sedal en función de la tensión. Si es mucha, se romperá, y si es poca, se escapará la captura.

Al modo arcade, con tiempo limitado para alcanzar un número de puntos (otorgados por la calidad de piezas y su peso), se une la posibilidad de pescar por tiempo indefinido, ganando extras como objetos, ropas y remixes musicales. Los mini-juegos también conllevan regalos y de paso sirven de entrenamiento. Finalmente puedes pasearte por el acuario y contemplar las capturas y objetos recolectados.

Hay decenas de peces y anzuelos estupendamente animados (magníficos los atunes y el pez Napoleón), bonitos gráficos y música, buenos ángulos de cámara y cinco niveles de dificultad. Sin embargo, resulta muy fácil llegar al final en modo arcade y, encima, se puede continuar cada vez que pierdes. Ello perjudica su longevidad, amén de no poseer modos multijugador y estar en inglés.



Una pieza rebelde. Está casi a 33 metros de la barca y la partida termina... ¡en 24 segundos!



La elección de señuelos es una de las claves del éxito.



¡Vaya captura! Levantémosla para posar en la foto.



GÉNERO: Arcade • **DESARROLLADOR:** Creature Labs
EDITOR: Infogrames • **PRECIO:** Por determinar

MS PAC-MAN

La señora Pac-Mac se pone sus mejores galas tridimensionales para darse uno de sus célebres atracones de fruta. Puedes acompañarla en su tour gastronómico si no te resulta indigesto.

Por J. Font

La excursión por territorio PC de tan afamada señora demuestra lo poco que tienen que ofrecer las conversiones apresuradas de clásicos de recreativas. A estas alturas, que te pidan que superes pantallas a golpe de mandíbula para acceder a niveles superiores y conseguir escenarios adicionales es lógico que no despierte grandes pasiones.

Destaca la variedad de los escenarios, cada vez más intrincados a medida que superas escenarios, y el modelado en 3D de los personajes. Cuando las cosas se complican, además de las consabidas frutas y los cocos que te permiten comerte a los fantasmas de turno, puedes encontrar ítems que te otorgan habilidades especiales como la de atraer los cocos o ser más rápido de lo normal durante unos instantes.

Si no te motiva superar niveles, puedes optar por acumular el máximo de puntos posibles en el modo arcade clásico, que permite enfrentarse a otro ser humano por el viejo método de cederle asiento y teclado. Y eso es todo. Sólo es recomendable hacerse con esta versión femenina del viejo *Pac-Man* si tienes la impresión de que no comiste suficientes cocos en tu primera infancia.

4



GÉNERO: Arcade • **DESARROLLADOR:** Creature Labs • **EDITOR:** Infogrames • **PRECIO:** Por determinar

Ojo, que se busca héroe para combatir contra las extrañas criaturas que amenazan el equilibrio de la hidrosfera. Buenas condiciones económicas y fines de semanas libres.

Dig Dug DEEPER

Por J. Font

Los viejos héroes de plataformas arcade tarde o temprano desfilan por la pantalla de nuestros PC. Esta vez le llega al turno a un héroe tan minúsculo como entrañable que va a enfrentarse a los malignos personajes que pueblan las entrañas de la tierra. Su arma es una máquina perforadora con la que descubre los escondites de sus enemigos para después bombardearles con aire hasta hacerlos estallar.

Los malos suelen esconderse en galerías a las que tienes que acceder mediante la creación de túneles. En más de una ocasión, verás como cambian de galería e incluso suben a la superficie, lugar en el que resulta algo más complicado eliminarlos. Durante tus excavaciones, sobrevives al desplome continuo de rocas y acumulas gemas con las que se pueden conseguir poderes extra. El juego alterna personajes modelados en 3D con clásicos entornos arcade.

Esto y poco más es lo que vas a encontrar en este convencional plataformas. La dificultad irá en aumento, los escenarios cambiarán y cada vez sufrirás más para adaptarte a las exigencias de una interfaz poco precisa. *Dig Dug Deeper* ofrece todo lo que suelen ofrecer los juegos de este tipo, pero de todo muy poco.

5,5



GÉNERO: Estrategia • **DESARROLLADOR:** Pop Top Software • **EDITOR:** Planeta DeAgostini • **PRECIO:** 30,02 €

TROPICO
Paradise Island

Nadie sabe si el universo se expande o se contrae. Pero **los trópicos virtuales**, con su querencia por la construcción compulsiva y sus grotescas dictaduras, **se expanden sin cesar gracias** a Pop Top. Con *Paradise Island*, ***Trópico* crece y convence.**

Por J. Font

Hace poco más de medio año, Pop Top editó *Trópico*, juego en el que podías convertirte en máximo mandatario de una república bananera. Ahora vuelven a la carga con este paquete de expansión que incluye veinte nuevos escenarios y sensibles retoques en la jugabilidad.

Entre los cambios significativos destaca la incorporación de un buen número de edificios nuevos y la opción en otros de rotarlos para darles una orientación más adecuada. Entre los nuevos edificios destaca el Fuerte Colonia, que puedes convertir en un museo o en un centro de excavaciones en el que los turistas pagar por buscar supuestos restos arqueológicos. También dispones de nuevos edificios destinados a actividades de ocio (mini-golf, piscinas, pistas de tenis) y para mejorar tu sistema de represión de la disidencia. En la nueva entrega se ha incorporado también un sistema de meteorología que hará que tu isla padezca huracanes tropicales que arrasarán algún que otro edificio.

El huracán Mitch acaba de dejar a su paso una república tropical en ruinas.

Sus deseos son órdenes

En cuanto al ejercicio del poder, se ha ampliado el número de edictos para que puedas mandar más y mejor. Algunas de las nuevas órdenes se encaminan a favorecer el turismo o mejorar las condiciones de vida de tus ciudadanos, pero tampoco faltan medidas de corte autoritario como el reclutamiento forzoso.

Los cambios que afectan a la jugabilidad son un claro intento de simplificar y racionalizar las cosas. Ahora, por ejemplo, cuando cancelas la construcción de un edificio, su importe te es reembolsado (antes sólo se te devolvía un 50%) y el tiempo de construcción se ha acortada sensiblemente.

Los desarrolladores han incluido en esta expansión el motor del juego, de forma que puedes jugarla sin necesidad de tener el *Trópico* original. Las novedades son tan numerosas y oportunas que puede decirse sin dudarlo que *Paradise Island* es bastante mejor que el juego al que complementa. No lo pierdas de vista.

Las mejoras son cuantiosas y afectan a casi todas las áreas de juego.

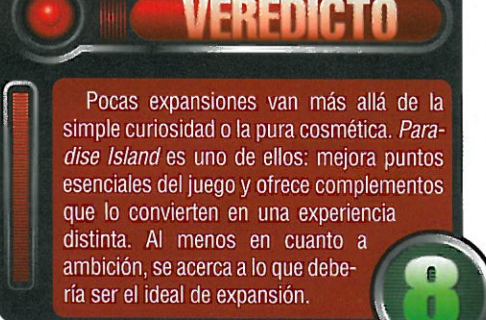

FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria
Mínimo: PII 200; 32 MB de RAM
Recomendado: PII 450; 64 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D		✓
Direct 3D	✓	
Open GL	✓	

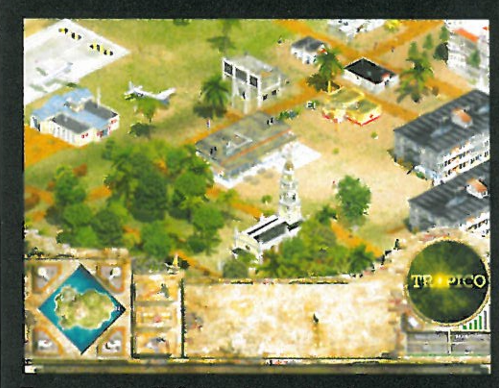
Multijugador
Un mismo PC ✗ LAN ✗ Internet ✗

Idioma Textos de pantalla: español · Voces: español


VEREDICTO

Pocas expansiones van más allá de la simple curiosidad o la pura cosmética. *Paradise Island* es uno de ellos: mejora puntos esenciales del juego y ofrece complementos que lo convierten en una experiencia distinta. Al menos en cuanto a ambición, se acerca a lo que debería ser el ideal de expansión.

8



En esencia, *Trópico* sigue siendo un juego de construcción compulsiva.

GÉNERO: Simulación • **DESARROLLADOR:** BARS/Just Flight • **EDITOR:** Proein • **PRECIO:** 57,07 €

BATTLE OF BRITAIN
Memorial Flight

Just Flight ataca de nuevo con un paquete de ampliación para *Combat Flight Simulator 2* y *Flight Simulator 2000 y 2002*. **Los protagonistas de este complemento son el escuadrón de aviones históricos que vuelan para conmemorar** en nuestros días **la Batalla de Inglaterra**.

Por E. Artigas "Tuck"



Haciendo una pasadita muuuy rasante por las oficinas del BBMF.



Un Lancaster cargado de bombas a punto de soltarlas sobre la fábrica de Pëenemunde.

Just Flight sigue adelante con su plan magistral: hacer simulaciones de todo lo que vuele. Esta vez le ha llegado el turno a las escuadrillas de aviones "de época" que participan en la actualidad en vuelos conmemorativos y de exhibición. El *Battle of Britain Memorial Flight* es una de ellas. Consta de cinco Spitfire, dos Hurricane, dos Chipmunk, un Dakota y un Lancaster, todos ellos actualmente en estado de vuelo y con residencia permanente en la base de Coningsby. Cada 15 de diciembre (día que se conmemora el final de la Batalla de Inglaterra) salen de sus hangares para sobrevolar la ciudad de Londres.

Para que este escuadrón surque también los cielos de tu PC, debes instalar esta ampliación y ejecutarla con *FS2000* o *FS2002* si lo que quieres es vuelo civil de exhibición, como el que hacen en la actualidad. Si prefieres pegar tiros, instala *CFS2* y disfruta de las 25 misiones históricas disponibles que engloban la Batalla de Inglaterra y varias operaciones de ataque a objetivos alemanes, como el complejo de investigación armamentística de Pëenemunde.

Vuelo libre

Todos los aviones presentes en *BBMF* cuentan con muy detallados gráficos externos. Respecto a las cabinas, son bastante ajustadas a la realidad, pero hay algunos fallos garrafales, como la forma en que se reproduce la columna de control del Spitfire. De los modelos de vuelo, mejor no hablar, no sea que alguien se ofenda.

Dado que los aparatos son reproducciones históricas que vuelan actualmente, no debe extrañarte que sus pilotos aparezcan con cascos de vuelo actuales. Esto no es problema en *FS2000/2002*, donde además vuelas desde Coningsby. Pero en *CFS2* es un aspecto discordante, ya que los pilotos siguen llevando su casco blanco y, además, la base de Coningsby no se instala. Por lo menos, algunas de las pantallas de la interfaz de *CFS2* se han personalizado para *BBMF*. En resumen, resulta una expansión curiosa sin más.

FICHA TÉCNICA

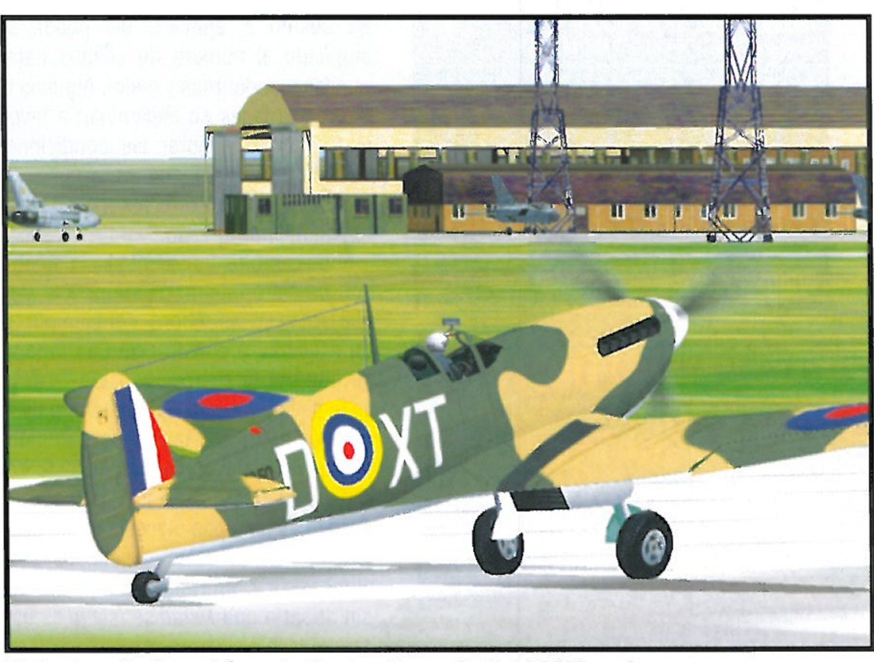
Procesador y memoria
Mínimo: PII 300; 64 MB de RAM
Recomendado: PII 600; 128 MB de RAM

Posibilidades gráficas	No	Sí
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL	✓	

Multijugador
Un mismo PC: ✗ · LAN: 8 · Internet: 8

Idioma Textos de pantalla: inglés · Voces: inglés





Se incluye la Base Aérea de Coningsby, sede del BBMF real.



BOLETÍN DE SUSCRIPCIÓN

Deseo suscribirme por 12 números a la revista GAME LIVE a partir del nº ____ , por 49,50 €.

El juego The Fallen de regalo. Oferta válida únicamente en España.

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

Nombre y Apellidos...Telf......................................

Dirección..

Población..C.P...........................Provincia...

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Suscripciones y pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com

Protección de datos: Según la Ley de Protección de datos personales, tienes derecho a acceder, cancelar o rectificar tus datos, si éstos fuesen incorrectos. Si quieres que tus datos permanezcan en nuestros archivos, pero no quieres recibir información de otras empresas que puedan ser de tu interés, háznoslo saber.



ACCIÓN

Por J. Ripoll

Calla, memoria

Mirar hacia el pasado no es necesariamente malo, pero vivir en él sí es del todo nocivo. Todos tenemos más o menos claros estos conceptos, pero nadie se libra de recibir de cuando en cuando la visita de esa dulce forma de autoengaño que es la nostalgia. Hoy por hoy parecen ser mayoría los jugadores veteranos que piensan que ya no se hacen juegos como los de antes.

Y es cierto, porque ahora se hacen mucho mejores. Juegos adultos y algo desencantados, tal vez sin la voluntad pionera de los de antaño. Pero mejores al fin y al cabo. Y aún así, ¿por qué la gente sigue buscando respuestas en el pasado? ¿Por qué las páginas de *abandonware* se reproducen con más insistencia que nuestra familia real?

Aún son mayoría los jugadores veteranos que piensan que ya no se hacen juegos como los de antes

Hay muchas respuestas, pero me quedo con una. En los juegos que eran buscamos lo que nosotros ya no somos. Recuperamos a ese jugador ingenuo que disfrutaba con juegos inocentes, cada uno distinto al otro, cada uno descubridor de nuevos territorios, pero todos ellos con la ventaja de ser los primeros habitantes de un mundo virgen en el que todo era aún posible.

A los juegos que eran no les exigimos el fotorrealismo como fin, sino la diversión como principio. De los juegos que eran sólo recordamos los grandes nombres, a los héroes de segunda fila, a los mediocres y a tanta basura que en forma de casette o cartucho llegaba a nuestras habitaciones les hemos excluido de este retorno selectivo, de esta negación de un presente inmejorable.



De ese ayer a nuestro hoy se ha progresado, se ha mejorado y ahora hay juegos para todo tipo de jugadores. Mientras algunos ofrecen sencillez, otros van en la búsqueda de mundos virtuales o películas interactivas. Pero todo esto en presente. En los juegos que son. En los que no necesitan naftalina. ■

jripoll@ixoiberica.com

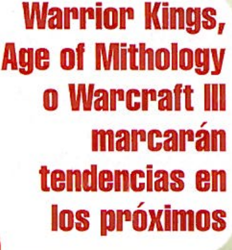


ESTRATEGIA

Por J. Font

Héroes y leyendas

Hace poco tuve la oportunidad de viajar a París para ver *Warrior Kings*, un gran título aún en estado de gestación. Ya en el avión de vuelta, con los croissants a medio digerir me dio por reflexionar sobre una curiosa coincidencia: tres de los mejores títulos de estrategia en vías de desarrollo incluyen personajes mitológicos. Si *Warrior Kings*, *Age of Mythology* y *Warcraft III* van a marcar tendencias (que parece que sí), nos espera una larga temporada de estrategia mítica con guiños al rol, tanto en su ambientación como en la apuesta común por campañas "narrativas" de una linealidad muy marcada.



Además de las habituales consideraciones estratégicas, deberemos tener en cuenta los poderes de estas criaturas mitológicas (héroes, dioses, demonios), que con frecuencia decantarán la balanza. Dada la importancia de estas unidades, a los desarrolladores les espera un duro trabajo, ya que deberán diseñar seres míticos diferentes para cada facción en liza y conseguir que cada uno tenga su propia personalidad sin que ello desequilibre el juego.

Warrior Kings, Age of Mithology o Warcraft III marcarán tendencias en los próximos

Blizzard ya tiene la receta para este perfecto equilibrio. Su enfoque se basa en darle prioridad a la gestión directa de unidades concretas. Los nuevos juegos de estrategia mítica no incluirán conjuros de efecto masivo, sino conjurillos de andar por casa que dirigiremos a un rival concreto o un pequeño grupo de rivales. Eso supone que renunciaremos a nuestra cómoda posición de mariscales apostados en lo alto de la colina para adentrarnos en el fragor de la batalla. En fin, que las tendencias apuntan a un tipo de combate más intimista en el que incluso nos aprenderemos los nombres de nuestras unidades. ■

jfont@ixoiberica.com



AVENTURAS

Por G. Masnou



Sam & Max 2: El retorno

Eran grandes, muy, muy grandes. El tiempo, por tópico que suene, ha acabado poniéndose de parte del perro sabueso y el conejo psicópata. Su nombre debe figurar con todos los honores en el libro dorado de las grandes parejas, junto a R2D2 y C3PO, Stan Lauren y Oliver Hardy o Paul McCartney y John Lennon. Y es que *Sam & Max: Hit The Road* era un juego tan excepcional que no necesita lágrimas furtivas ni reivindicaciones a destiempo. Como *Alone in the Dark* o *Monkey Island* (otros dos clásicos indiscutibles de la aventura que han vuelto a saltar a la palestra últimamente), éste es uno de aquellos juegos que se reivindican por sí solos.

Por desgracia, todo apunta a que el nuevo Sam & Max tendrá una clara orientación consolera

Ya decía el gran Alfred Hithcock que la esencia del estilo consiste en aprender a robar de ti mismo, algo que deberían tener en cuenta los desarrolladores de Infinite Machine, la compañía encargada de la secuela de tan histórico juego. Sin embargo, no parece que estén mucho por la labor, pese a que entre ellos hay ex miembros de Lucas Arts e incluso el creador de *Sam & Max*, Steve Purcell. Todo apunta a que su proyecto va a tener una orientación descaradamente consolera, con todas las patologías que ello conlleva. A saber: negación de la realidad, trama sencilla a base de menos texto y más efectos especiales y una marcada tendencia a añadir dosis de acción, aunque sea con calzador. Esperemos que tan alarmante sintomatología no acabe estropeando el resultado final, porque si *Sam & Max 2* acaba convertido en un caricaturizado clon de *Tomb Raider*, los aficionados a las aventuras gráficas podremos sentirnos bastante estafados. ■

gmasnou@ixoiberica.com



CARRERAS

Por A. Guerra

Partiendo el año

El fin de año lo pasé en la capital de España y tuvo bastante que ver con las carreras. Pero no las de las hordas humanas en grandes almacenes: hablo del rally *Arras-Madrid-Dakar*, que dejó un sabor agridulce al que suscribe. La mañana estuvo pasada por agua, lo que redujo mucho la presencia de aficionados. Una lástima, aunque mereció la pena contemplar en vivo las evoluciones de estos vehículos, pese al baño de barro.

Aunque menos gente aún había en el cine en que vi *Ratas a la carrera*, alocada comedia sobre una competición en la que cualquier medio de transporte es válido para triunfar. Todavía parece imposible de convertir a videojuego, pero llegará el día en que disfrutemos de ideas así de divertidas en un programa para PC.

No me desconsuela lo más mínimo que Project Gotham Racing no llegue a compatibles

Donde sí que encontré colas, empujones y mirones por doquier fue ante el stand de demostración de Xbox, que en esos momentos permitía jugar a *Project Gotham Racing*. Los británicos de Bizarre Creations son especialistas en el género (*Fórmula 1*, *MSR*), así que esperé mi turno para probar el nuevo ingenio (?) de Bill Gates.

Jugué contra un desconocido, di unas vueltas a un par de circuitos y probé varios coches, lo suficiente para saber que no me desconsuela lo más mínimo que no llegue a compatibles, donde hay títulos mejores.



El que sí me gustaría que llegase es *Gran Turismo* (para qué negarlo), que Sony prefiere mantener en exclusiva para PS2. Lógico. Pero el que no se consuela es porque no quiere, ya que Planeta De Agostini distribuirá en pocos meses la versión PC de *Crazy Taxi*. Palabra de Sega, no desmerecerá en lo más mínimo a la versión de las recreativas. Así que, una vez más, no he encontrado motivos para incluir una consola de nueva generación en mi carta a los Reyes. No, he optado por un PC nuevo, desde el que escribo estas líneas. ¿Y vosotros? ■

aguerra@ixoiberica.com



DEPORTES

Por A. Jiménez

Olimpíadas de invierno

Los grandes eventos deportivos del año tienen una cita ineludible con el PC, donde llegarán avalados por importantes licencias oficiales. Es el caso de *Copa del Mundo 2002*, en el que las selecciones de fútbol más potentes se verán las caras en nuestro monitor. Y los mejores clubes europeos lo harán en *UEFA Champions League Season 2001-2002*.

Igual de excitantes serán los torneos de golf (*Tiger Woods PGA Tour 2002*) o tenis (*Roland Garros 2002*), pero sólo las Olimpiadas hacen honor al lema *más grande, más fuerte, más rápido*. Eidos ya se encargó de *Sydney 2000* y ahora retoma la antorcha olímpica con *Salt Lake 2002*. Espectaculares pruebas de invierno que encontrarás analizadas en este mismo número y podrás seguir en televisión del 8 al 24 de febrero.

Los Juegos Olímpicos nos recuerdan la importancia de jugar respetando a nuestros rivales

Podríamos hablar sobre sus distintas especialidades, la ausencia de una edición paralímpica o la evolución del género desde *Winter Games* en 8 bits. Sin embargo, los Juegos Olímpicos tienen un trasfondo que va mucho más allá de lo estrictamente deportivo. Basados en la filosofía griega, sirven para recordarnos que la competición deportiva no sólo es una manera de desarrollar un cuerpo sano, entretener a los espectadores y pulverizar marcas. También sirven para aceptar la importancia de jugar con reglas y respetar a tus rivales. Nobles sentimientos muy apreciables en todos los ámbitos de la vida.

Es momento de romper barreras lingüísticas y culturales, olvidarse de nacionalidades, edades, sexos y construir puentes entre todos. Los aros olímpicos representan la unión de los cinco continentes y el encuentro de sus atletas. Si pretendemos emular a nuestros héroes, nada mejor que mantener vivo este espíritu al jugar con amigos o desconocidos en Internet. Las medallas, alborozo y fanfarria llegarán después. ■

ajimenez@ixoiberica.com



ROL

Por J.J. Cid

La Guerra de los Rose

Quién lo iba a decir? Parecía el matrimonio perfecto. Por una parte estaba una joven y próspera compañía con cientos de apuestos pretendientes a sus pies, y por otro, uno de los distribuidores de moda. Todo parecía ir sobre ruedas. El buen entendimiento conyugal propició el éxito de su descendencia en medio mundo y nada hacia presagiar una ruptura traumática. Pero sucedió, él le fue infiel. Después de airear su vida conyugal ante los tribunales, la separación es hoy un hecho. Ella, despechada y a punto de dar a luz un nuevo retoño, exhibe sus encantos ante decenas de ávidos pretendientes.

Por si no lo adivinas, estamos hablando del brete legal en que se han enzarzado en los últimos meses BioWare e Interplay. Problemas de pagos de royalties han propiciado la separación más sonada de los últimos años dentro del mundo del videojuego. Lo que no sabemos es cómo puede afectarnos a nosotros, aficionados al rol, estos acontecimientos. De momento, la distribución de los juegos de BioWare en nuestro país no parece correr peligro, pero quizás sí que se modifique algo (esperamos que para bien) la política de comercialización. Una de las bases en las que se asienta el éxito de estos juegos es la localización íntegra a nuestro idioma. Aunque para muchos el trabajo en este sentido ha sido deficiente (traducciones incorrectas, frases a destiempo...), al nuevo distribuidor se le exigirá por lo menos el mismo nivel que a Interplay.

De momento, la distribución de los juegos de BioWare en nuestro país no parece correr peligro

BioWare asegura que la fecha de lanzamiento de *Neverwinter Nights* se mantendrá intacta. Esperemos que esto no signifique la no localización al castellano, un error que hipotecaría a medio plazo las posibilidades de éxito del programa. ■



jjcid@ixoiberica.com



SIMULACIÓN

Por M.A. "Gadget" González



Odisea 2002, fiesta para los sentidos

En estos últimos meses se han estado preparando una serie de dispositivos que harán que el 2002 sea el año del hardware para simulación.

Empezando por el sentido de la vista, el que más influye en crear la sensación de inmersión, ya se pueden adquirir las primeras gafas 3D asequibles y útiles, las eDimensional Glasses, que convierten nuestros simuladores en una nueva y excitante experiencia.

Para el sentido del oído, el segundo en importancia para un simulador, este año podremos encontrar numerosos sistemas de altavoces destinados al sonido de alta definición en 3D, más potentes, pequeños y asequibles. También por primera vez van a estar disponibles periféricos destinados a dotar del sentido del tacto a nuestros simuladores, como el asiento y el chaleco de Tactile-feedback.com. Estos dispositivos estimulan el torso en la zona de donde proviene el sonido, de forma que podremos saber la dirección desde donde nos disparan al sentir las vibraciones de los impactos en nuestro cuerpo.

La casa Aimsworth ya distribuye su primer cockpit, basado en el caza F-16

También relacionados con el tacto están los controles que nos permiten comunicarnos con nuestro entorno virtual. En este sentido, el dispositivo más esperado de este año es el HOTAS Cougar de ThrustMaster, que esperamos esté ya a la venta en las próximas semanas.

Por último, el no va más de la inmersión lo constituyen las cabinas simuladas. La casa Aimsworth ya distribuye su primer cockpit, basado en el del caza F-16, más compacto y a un precio bastante más razonable que sus competidores.

Con todo este arsenal a nuestro alcance, mejor será que esta semana no se nos olvide echar la Primitiva, como nos ocurrió la semana pasada. ■

magonzalez@ixoiberica.com



ON LINE

Por S. Sánchez

Los inicios siempre fueron duros

La popularización repentina de los juegos *on line* hizo que muchas compañías se viesen desbordadas por la necesidad de crear entornos lúdicos capaces de soportar miles de jugadores a la vez. Por eso, juegos que en su día fallaron técnicamente, dejando a los jugadores con la modesta sensación de ser utilizados como conejillos de Indias, desarrollan ahora tácticas agresivas para recuperar usuarios.

Es el caso de *Anarchy Online*, de Funcom, que se colapsó en los primeros días de su accidentada trayectoria *on line*. La compañía reactivó en diciembre de forma gratuita las cuentas que los jugadores habían cancelado. De esta forma, les daban la posibilidad de reconciliarse con el juego ahora que empieza a funcionar de forma adecuada.

Otro ejemplo es el de *World War II Online: Blitzkrieg*. Aunque su lanzamiento no fue tan catastrófico como el de *Anarchy Online*, no estuvo exento de complicaciones. Durante las dos últimas semanas de enero el juego ha podido descargarse y jugarse gratuitamente, una medida no tan orientada a recuperar desertores como a enrolar nuevos reclutas.

Juegos on line que fallaron en su día intentan recuperar usuarios con tácticas de promoción agresivas

El primer juego exclusivamente *on line* español ha pasado por algo similar. Durante algo más de un mes, alojarse en una de las cómodas celdas de *La Prisión* ha sido todo un chollo, ya que el coste de conexión ha sido suspendido. Al parecer, en febrero se reestablecerán las cuotas de conexión.



No parece una mala medida que los juegos *on line* debuten en la Red con un periodo de pruebas gratuito, pero los desarrolladores deberían tener muy claro que ésta es un arma de doble filo: más de un jugador puede quedarse con la impresión de que el juego no funciona bien ahora y no funcionará nunca. Tal vez sea mejor ampliar la fase de pruebas previa al debut *on line* para así editar un producto que convenza desde el principio, como ha hecho Mythic con su *Dark Age of Camelot*. ■

sergis@ixoiberica.com

Tras una larga ausencia, **vuelven los juegos de la franquicia *Star Trek*.** Y tu dieta a precios módicos no va a constar sólo de sopa de alienígena: **también tienes una parrillada vikinga, un cóctel de crímenes perfectos y unos entremeses ferroviarios.**

PROJECT I.G.I.



Una oportuna reducción de precio hace que volvamos a hablarte de este buen título de acción táctica en el que el agente retirado David Jones se enfrenta a un ex coronel del KGB que ha robado un arma nuclear.

Género: Acción · Precio: 18,00 €

RAILROAD TYCOON 2



Más trenes, más trazados, más territorio que colonizar a base de vía férrea. La secuela del simulador de gestión ferroviaria por excelencia sigue siendo una gran opción tanto para estrategas puristas como simples curiosos.

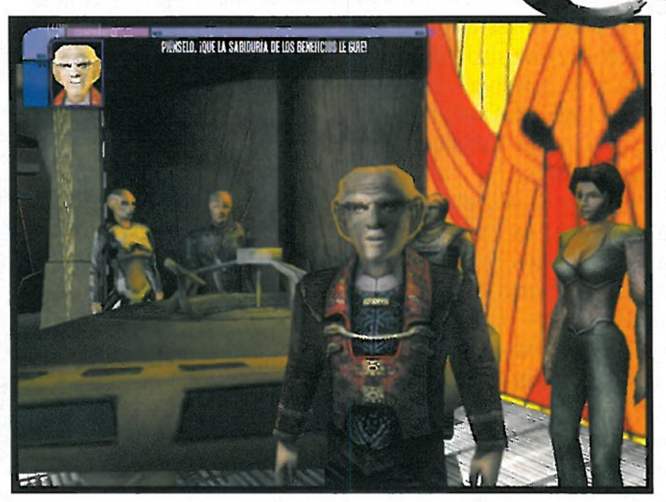
Género: Estrategia · Precio: 18,00 €

THE FALLEN



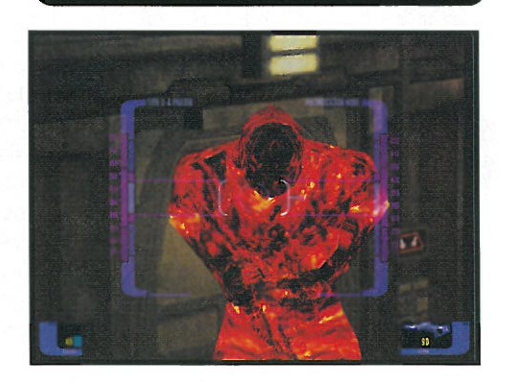
FICHA

GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Collective Studios
EDITOR: FX Interactive
PRECIO: 9,95 €



Esta vez la estampida trekkie, siempre ansiosa por echarle el guante a cualquier producto basado en su universo de ficción favorito, estaba más que justificada. *The Fallen* es un juego que ofrece bastante más que una estética reconocible y una licencia de campanillas. Alimentado por el poderoso motor de *Unreal Tournament*, este título de acción narrativa asegura gráficos extraordinarios, jugabilidad más que notable, una muy buena historia y tres posibles candidatos a protagonista de videojuego del año.

El guión se basa en las maniobras de varias facciones para hacerse con el control de una destartalada estación espacial en cuyos alrededores hay un agujero de gusano. Una característica original del juego es que puedes jugar sus misiones tres veces, una por cada uno de los personajes disponibles. Aunque los escenarios son comunes, sí que varía el desarrollo concreto de las acciones, ya que cada uno tiene sus propios objetivos. Una notable experiencia de juego en solitario en la que sólo se echa en falta la inclusión de un modo multijugador.



HEAVY METAL F.A.K.K. 2



FICHA

GÉNERO: Acción/Aventuras
DESARROLLADOR: Ritual Entertainment
EDITOR: Proein
PRECIO: 18,00 €

Uno de los primeros juegos que utilizaron el motor de *Quake III*, en este caso para mostrarnos un mundo de convincentes texturas y colorido psicodélico. *Heavy Metal* se basa en la revista de cómic de ciencia ficción del mismo título, una publicación veterana que ya ha servido de pretexto para un par de películas.

Gráficos y ambientación al margen, se trata de un convencional aunque muy bien resuelto híbrido de acción y aventura. Su protagonista es una escultural guerrera futurista cuyo aspecto y movimientos recuerdan a los de la arqueóloga Lara Croft. Como en la célebre saga *Tomb Raider*, se trata de saltar, avanzar, disparar e ir resolviendo sencillos puzzles lógicos o mecánicos que sirven para desbloquear nuevas áreas o superar amenazas.



La fantasía con que está retratado este mundo idílico sobre el que se cierne la amenaza de un Apocalipsis inminente hace el resto. Un buen juego que pasó más bien desapercibido en su momento y que vale la pena recuperar.

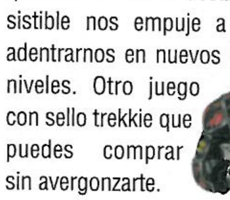
STAR TREK VOYAGER: ELITE FORCE



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Raven Software
EDITOR: Proein
PRECIO: 18,00 €

Raven puede presumir de haber desarrollado dos de los juegos de acción más destacados del año 2000: *Soldier of Fortune* y éste. La compañía norteamericana demostró un magistral dominio de los resortes del género con este par de ensaladas de tiros velocísimas, muy violentas y ejemplarmente diseñadas.

Lo primero que llama la atención son los excelentes gráficos y el notable diseño de armas, que además producen espectaculares efectos visuales. Luego va cobrando importancia el pulcro y complejo guión, fuente continua de sorpresas y giros inesperados que hacen que la atención no decaiga y un impulso irresistible nos empuje a adentrarnos en nuevos niveles. Otro juego con sello trekkie que puedes comprar sin avergonzarte.





HEIST

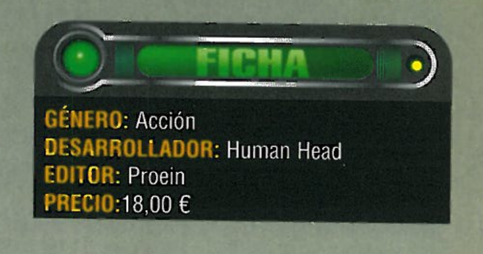


GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Virgin Interactive
EDITOR: Virgin Interactive
PRECIO: 23,99 €



Mucho ha llovido desde la época de los carteristas y los profesionales de la ganzúa. Hoy los ladrones de guante blanco son expertos en informática, psicología o explosivos, como el batallón de descastados del que formarás parte en *Heist*. Tu personaje lleva una buena temporada a la sombra cuando un misterioso capo de la Mafia neoyorquina le organiza una fuga y le enrola en su escuadrón de aspirantes al robo perfecto. El resto es una amena sucesión de "encargos" cada vez más difíciles en que el equipo de especialistas debe empezar por trazar un plan para luego ejercitarlo con la máxima precisión y resolviendo los imprevistos que vayan surgiendo. Pese a sus problemas técnicos y el desarrollo algo monótono de las misiones, *Heist* tiene un punto de partida muy interesante y, además, recoge algunas de las ideas interesantes, en especial la necesidad de planificar escrupulosamente los pasos a dar y el recurso a tácticas de sigilo.

RUNE



GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Human Head
EDITOR: Proein
PRECIO:18,00 €



Los vikingos pedían a gritos un juego de acción 3D basado en sus violentas correrías y Human Head fue el estudio encargado de ponerle el cascabel al gato. En este juego, te corresponde el papel de Ragnar, un joven guerrero que recibe el encargo de cuidar las piedras rúnicas del dios Odín. Una banda de salteadores está recorriendo las aldeas vikingas para destruir las runas y liberar al terrible Loki, dios de la destrucción. Así empieza un frenético combate entre vikingos buenos y vikingos malos que tal vez no alcance la plena perfección técnica ni el nirvana de la jugabilidad, pero sí retrata convincentemente los nórdicos parajes en que la historia se desarrolla y asegura una dinámica sucesión de enfrentamientos tipo que mantiene a los jugadores con el alma en vilo y la mirada perdida en las profundidades del monitor.



Empire Earth es un fascinante recorrido por la historia de la humanidad. Abarca cincuenta siglos y un número ilimitado de situaciones, y lógico es que sus campañas sean largas y complejas a más no poder. **Gracias a nuestra brújula de campaña, te será mucho más fácil orientarte en este laberinto** de conquistas, construcciones y súbitos cambios de alianzas.

EMPIRE EARTH

CAMPAÑA GRIEGA

LOS PRIMEROS PUEBLOS DE LA HÉLIDE

Construye un cuartel. Después crea cuantos garroteros y lanzadores de rocas te sea posible, ya que protegerán a Hierakles y Calcas durante el viaje. Dirige a tu pequeño ejército hacia el centro del mapa. Cuando llegues a la orilla, sigue en dirección sur hasta llegar a la ciudad hostil de Troas y apodérate de ella.

Tras destruir las torres que la rodean, lleva a Calcas al puerto marítimo. Construye varias balsas de transporte y dirige a todos tus hombres (incluidos los ciudadanos) hasta el extremo izquierdo del mapa, donde hallarás el territorio de Tróade. Localiza la meseta alta (indicada en el mapa) y lleva a todos tus hombres hasta allí. Construye un cuartel, un asentamiento y finalmente un templo. Mientras edifiques dichas construcciones, recibirás varias oleadas de guerreros dorios, aunque si dispones de suficientes unidades no te supondrán el menor problema.



GUERREROS DEL MAR

Tras eliminar a los tres enemigos que patrullan por la zona, edifica un cuartel, mejora tu base y empieza a recolectar todos los recursos que puedas. Crea un gran ejército que incluya varias unidades de lanceros, Sansón y garroteros: se encargarán de detener los pequeños ataques a los que te verás sometido constantemente al principio de la misión. Construye un muelle, varias balsas (de trasporte y guerra) y luego dirige a todos tus hombres hacia la parte izquierda del mapa y luego hacia al norte hasta llegar a la orilla sanos y salvos.

Ahora lleva a todos tus hombres hasta la meseta de Argos (indicada en el mapa), evitando simultáneamente hallarte con cualquier de los tres clanes enemigos que hay en la zona. Tras el tortuoso viaje, construye de nuevo un capitolio y aumenta tus recursos y ejército tanto como te sea posible. No olvides construir un campo de tiro al arco para crear numerosos honderos, ya que este son



muy útiles para acabar con las numerosas unidades de caballería aquea que hay por la zona.

Ha llegado la hora de destruir dos de los tres pueblos enemigos (indicados en el mapa). Reúne a todos tus hombres y dirígelos hacia el pueblo situado más al sur, destruye por completo su edificio central y luego repite la operación con el pueblo que hay a la izquierda del mapa.

LA GUERRA DE TROYA: 1300 – 1100 A. C.

Antes de emprender el viaje, mejora tu base y construye un gran ejército basado en lanceros, arqueros, maceros y especialmente jinetes. Deja algunos para que protejan la fortaleza en tu ausencia. Pon a todos los ciudadanos a recolectar y dirige a Agamenón hasta la ciudad de Menelao, que se unirá a ti junto a cuatro arqueros con carro.

Dirígete al norte de la isla hasta que encuentres a Aquiles. Él y sus tropas se unirán a ti si les permites incendiar el palacio del rey Príamo y robar todas sus riquezas. Para cruzar el mar, necesitas la ayuda del rey Odiseo, experto constructor de barcos. Luego sigue hacia la izquierda del mapa.

Tras llegar al puerto, introduce a Agamenón en el barco de carga y llévalo junto con la pequeña flota de acorazados hasta el extremo izquierdo del mapa. Habla con Odiseo, que se unirá a ti junto a su poderosa flota. La sociedad ya está completa, así que reúne a todo tu ejército y dirígete hacia el norte del mapa, en dirección a Troya.

A poca distancia hallarás una pequeña ciudad débilmente protegida. Utiliza a tu sacerdote para convertir a tu causa a toda la población. Luego regresa a la ciudad de Odiseo, carga a tu ejército en sus barcos y zarpa rumbo a tu objetivo. Dirígete hacia el extremo derecho superior del mapa y, tras enfrentarte a las fuerzas marítimas (procura disponer al menos de diez acorazados), desembarca a las puertas de Troya.



Prepárate para una demencial batalla que te será más fácil con un par de secretos: no te acerques demasiado a las poderosas torres y utiliza el hechizo de malaria para diezmar al enemigo. Las murallas de Troya son sólidas, así que no es posible abrir brecha en ellas. Coge uno de tus barcos de transporte y con la ayuda de un ciudadano edifica un templo en la parte superior del mapa (indicado en el mapa) para conseguir un popular artilugio, "El Caballo de Troya". Mete en su interior a los cuatro líderes y los soldados de elite y entra en la fortaleza. Para finalizar, elimina al rey Príamo y destruye su templo.

EL ASCENSO DE ATENAS



Mejora tu fortaleza hasta que dispongas de medios para un ejército poderoso. Reúne tus tropas en el exterior de tu ciudad y avanza hasta que llegues a una encrucijada con cuatro direcciones posibles. Elige el camino de la derecha, que te llevará hasta la ciudad de los Pallene. Debes destruir su reducido ejército para que acepten una alianza y te suministren oro y hierro.

Ahora vuelve a la bifurcación y sigue por la derecha hasta que llegues a Afidna. Elimina a su ejército y alíate con ellos para recibir nuevos tributos. Repite exactamente la misma operación con Eleusis, que está a la izquierda de la bifurcación. Ahora ya estás listo para llevar a Teseo al Templo de Atenea en Atenas (en el interior de tu fortaleza).

Para finalizar, deberás derrotar a los ejércitos tebanos y espartanos. Refuerza las entradas a tu fortaleza con varias torres, cubre tus bajas y prepárate para un espectacular ataque. Si logras acabar con todos los enemigos, habrás convertido Atenas en el principal poder de la región.

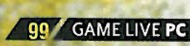
LAS GUERRAS DEL PELOPONESO



Traslada a todos los ciudadanos que haya en los exteriores de Atenas al interior de la fortaleza y luego bloquea la puerta de entrada. Lleva a Pericles hasta el Partenón para que explique a los ciudadanos que deben acumular provisiones para resistir el asedio. Hay dos ciudades que te proporcionarán grano: Taras y Rhegium. Deberás enviar barcazas con diplomáticos para recibir los barcos de transporte y, luego, custodiarlos de vuelta a Atenas. Cada barco contiene 2.500 unidades de alimentos.

Ahora pon a tus civiles a acumular madera y piedra, fabrica unos cuatro acorazados (para escoltar el barco diplomático), crea dos diplomáticos (utilizando el Capitolio) y envíalos hasta Taras, el primer puerto que aparece en el mapa. Encontrarás varios barcos enemigos, así que mantén a los diplomáticos en la





retaguardia y utiliza los acorazados para limpiar la zona de enemigos.

Cuando llegues al muelle de Taras, te suministrarán tres barcos llenos de grano. Llévalos inmediatamente al muelle de Atenas evitando a toda costa los barcos enemigos que esperan a mitad del camino. Tras la descarga del grano, restablece tu flota de acorazados y lleva al segundo diplomático hasta el puerto de Rhegium. Cuando recibas los tres cargamentos de grano, repite la operación anterior y llévalos rápidamente a Atenas.

Ahora que has asegurado las reservas de víveres, ha llegado la hora de preparar un ejército para expulsar las fuerzas espartanas de Corinto. Para ello, lleva a un diplomático (debidamente protegido) y a varios civiles hasta el muelle de Segesta (indicado en el mapa). Allí hallarás una mina con abundante oro y hierro. Crea un ejército formado por varios elefantes de guerra, caballería de bronce, arqueros y varios miembros de la falange. Elimina primero a los espartanos que están junto a la muralla y luego al resto.

EL JOVEN ALEJANDRO



Lleva a Aristóteles y Alejandro hasta la cima (indicada en el mapa). El rey Filipo está a punto de iniciar una escaramuza contra los rebeldes. Después de la batalla, localiza a la manada de caballos salvajes en las colinas situadas al oeste de la ciudad. Cuando vuelvas, Filipo será asesinado. Utiliza a tus hombres para acabar con los asesinos y luego lleva a Alejandro y Aristóteles al centro de la ciudad para que el primero sea coronado como nuevo rey. Ahora selecciona a Alejandro en el menú del edificio del centro de ciudad. Mientras Alejandro se convierte en rey, lleva a Aristóteles hasta su isla, para que pueda recoger flores y preparar pócimas para atacar a tus enemigos.

Los atenienses y los tebanos se han rebelado. Debes crear un ejército poderoso para derrotarlos. Empieza a recolectar comida, madera y piedra hasta que dispongas de varias unidades de caballería de la guardia, soldados de la falange y un par de sacerdotes. Dirige a todo tu ejército hacia el sur del mapa y te toparás con el ejército tebano. Para derrotarlo, ocúpate primero de las catapultas y luego acaba con el resto de unidades.

Cuando consigas la victoria, obtendrás oro y hierro a modo de tributo. Utilízalo para crear unidades nuevas y luego dirige de nuevo a tus hombres hasta el extremo sur del mapa, donde te enfrentarás a los atenienses. Sigue exactamente la misma táctica que en la batalla anterior: primero las armas pesadas y luego el resto de unidades. Finalmente, serás atacado por los espartanos. Debes proteger el palacio macedonio de las dos oleadas enemigas a las que te verás sometido. Especialmente dura es la segunda, con cuatro máquinas de guerra y dos catapultas dispuestas a arrasar la ciudad.

HA NACIDO UN CONQUISTADOR

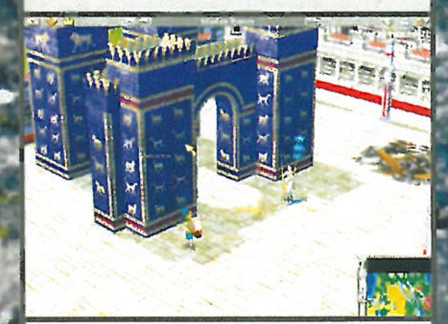
El secreto de está misión consiste en gestionar correctamente cada una de tus unidades. Tras una escaramuza para ir abriendo el apetito, toparás con el grueso del ejército persa. Cuenta con el triple de unidades que el tuyo, así que no te abalances sobre él como un poseso. Utiliza a uno de tus jinetes a modo de señuelo y liquida las unidades que te persigan. Cuando elimines a la mitad del ejército enemigo, el resto se retirará.

Ahora debes curar a tus hombres malheridos. Para ello, dirígete al hospital de la ciudad que hay en el centro del mapa, Antioch. Tras sanar a tus hombres sigue el camino hacia el sur y hallarás al resto del ejército persa. Sigue las mismas pautas que en la primera batalla y no tendrás ningún problema para vencer.

Sana de nuevo a tus tropas y dirígete hasta el sur. Allí encontrarás a Meleager y sus hombres asediando la ciudad de Tiro. Debes encintrar una forma de entrar en la ciudad y destruir el capitolio. Dirígete a Antioch y utiliza su puerto para construir una completa flota naval capitaneada por barcos catapulta. Con la ayuda naval, destruir la ciudad va a ser un juego de niños.



EL LLANTO DE ALEJANDRO



La madre de todas las guerras. Para ella necesitas un ejército que esté a la altura. Pon a trabajar a todos tus ciudadanos y amplia tu base y tu ejército tanto como puedas. Cuando estés preparado, dirige todas tus tropas hacia la ciudad de Beduino. Tras eliminar la débil resistencia, saquea el pueblo y hazte con sus reservas de oro y hierro.

Repite la misma operación con el pueblo que hay más al norte y luego dirígete a la derecha del mapa, donde hallarás la legendaria ciudad de Babilonia. Hay un ejército relativamente poderoso en la entrada de la misma, así que prepara bien tu estrategia antes de iniciar el ataque. Cuando el ejército babilónico haya caído, dirige a Alejandro al interior de la ciudad para que se apodere del impresionante tesoro.

Amplia y mejora tu ejército cuanto puedas y dirígete hacia el norte. Te toparás de nuevo con el ejército imperial persa, liderado por el emperador Darío y su comandante en jefe, el general Beso. Utiliza la táctica del señuelo y no tendrás ningún problema para acabar por segunda vez con ellos. Tras la batalla, reconstruye de nuevo tus fuerzas y sigue hacia la derecha del mapa. Allí encontrarás el desfiladero que lleva hasta la ciudad de Persépolis y al resto del ejército persa. Utiliza las catapultas para abrir un boquete en la muralla y luego acaba con todos los que se esconden detrás.

Tras la muerte de Darío ya sólo resta tomar por completo la ciudad de Persépolis. Reúne a todas las unidades posibles (especialmente Caballería de la Guardia) y prepárate para enfrentarte a un poderoso ejército de inmortales persas, elefantes de guerra y lanzadores de piedra.

Tras la victoria, lleva a Alejandro al interior de la ciudad, hasta la tumba de Jerjes. Allí será objetivo de un ataque por parte de varios jinetes traidores. Tras acabar con ellos, habrás finalizado la campaña griega.

CAMPAÑA INGLESA

EL RETORNO DEL JOVEN GUILLERMO



Dirige a Guillermo y sus hombres a través del acantilado. Elimina a los arqueros. Tras llegar a la bifurcación, sigue por el camino de la derecha. Llegarás a un asentamiento en el que hay varios caballeros que se unirán a tu causa. Vuelve a la bifurcación y sigue en dirección norte hasta llegar a un pueblo atacado por unos bandidos. Acaba con ellos. Recibirás una valiosa espada como recompensa y podrás curar a tus hombres en el hospital.

Sigue hacia el norte y llegarás hasta otro pueblo en el que más adeptos se unirán a tu causa. Cura a tus hombres en el hospital, vuelve a la bifurcación y sigue por el camino de la derecha. Elimina a los soldados que custodian el puente y repite la operación con los que vigilan la entrada a la ciudad. Habla con el alcalde de Falaise y éste pondrá la ciudad a tu disposición.

El siguiente paso consiste en preparar un ejército poderoso para atacar la fortaleza de Toustian. Pon a trabajar a los ciudadanos y dirige varias unidades hacia el sur del mapa. Allí encontrarás un experto ingeniero que te ayudará a crear maquinas de asedio. Hazte con dos trabucos, un ariete pesado y dirígelos junto con todo tu ejército hacia el castillo de Toustian. Derriba en primer lugar las torres de la entrada, luego la puerta principal y por último aniquila a las tropas del interior. La batalla acabará cuando destruyas el torreón.

GUILLERMO DUQUE DE NORMANDÍA

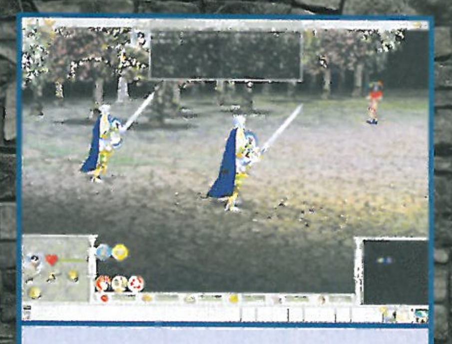
Gollet debe escapar de Bayeux y viajar hasta Valognes para informar a Guillermo del complot contra él. En cuanto empieces la misión, dirígete rápidamente hacia la izquierda del mapa. Tras evitar a los tres soldados que te quieren asesinar, llegarás a una pequeña bifurcación. Coge el camino de la izquierda y hallarás un cofre con botiquines para curar tus heridas y una valiosa espada. Vuelve a la bifurcación, acaba con los tres asesinos y sigue por el camino que lleva en dirección sur.

Tras eliminar a dos asesinos más, llegarás a Valognes. Los soldados que hay en la puerta principal no te dejarán entrar, así que dirígete al sector de la derecha de la ciudad. Encontrarás a un amable aldeano que te prestará un disfraz para entrar. Una vez dentro, ve a la casa señalada en el mapa. Tras hablar con Guillermo, sal a través del boquete que encontrarás en el muro de la izquierda del castillo. Te espera una larga travesía hasta Falaise (lugar indicado en el mapa).

Sigue el camino que hay en el extremo izquierdo del mapa, elimina a los cuatro asesinos que te esperan allí, cruza el río y lleva a Guillermo hasta la pequeña iglesia rural. Tras las oraciones, esconde a Guillermo en el lugar señalado con una bandera roja (ten cuidado con los numerosos asesinos a caballo que rondan por la zona) y luego prosigue tu viaje hasta el sur del mapa.



Al llegar al siguiente pueblo, se unirán a tu causa tres caballeros. Sigue avanzando y cruza deprisa el acantilado, porque hay arqueros asesinos apostados en las inmediaciones. A la entrada de Falaise te espera un contingente de asesinos demasiado grande para enfrentarte a él. Utiliza a tus tres acompañantes



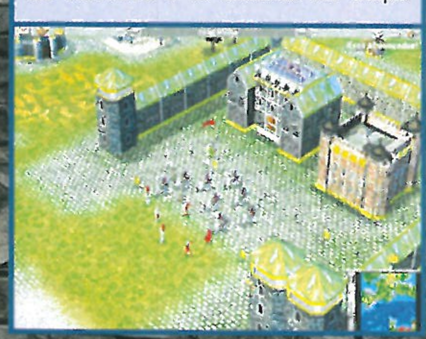
como cebo y aprovecha para huir y entrar en la ciudad mientras ellos combaten.

El próximo paso consiste en viajar a la campiña (indicada en el mapa) y lograr el apoyo de todos los que sean leales a Guillermo. Sal de la ciudad por la puerta norte. Al llegar a la bifurcación, sigue por la izquierda. Tras unirte a los primeros aliados, continúa avanzando hasta que llegues a un pueblo. En él deberás ganarte la confianza del alcalde venciendo en un combate. Vuelve a la bifurcación y dirígete esta vez a la derecha. Tras conseguir que la siguiente ciudad te ofrezca su apoyo, sigue en dirección norte. Llega el momento de unir tus fuerzas al ejército del rey Enrique. Ya estás preparado para afrontar la batalla final contra los rebeldes. Si consigues eliminar a Guy de Burgundy, la victoria será tuya.

LA BATALLA DE HASTINGS

Pon rápidamente a tus ciudadanos a recolectar recursos. Encontrarás hierro y piedra en la cantera que hay situada a la derecha del mapa. Las minas de oro se hallan al lado del asentamiento (indicado en el mapa). Crea un granero para la comida y recoge toda la madera que te sea necesaria. Cuando ya tengas suficientes recursos, empieza a crear tu ejército: varios caballeros, unidades de arco largo, un profeta, un sacerdote, soldados de espada larga y piqueros. Luego dirige a Guillermo hasta los muelles. Una vez allí, construye buques de transporte y de guerra para llevar a tu ejército hasta Inglaterra a través del Canal de la Mancha.

Desembarca en una playa que hay situada al noroeste de Inglaterra y lleva a tus hombres a la derecha del mapa.



Cuando hayas derrotado al ejército inglés, sigue hacia la derecha. Hallarás al cobarde Harold Godwinson y a su guardia de elite encima de una meseta. Utiliza la táctica del señuelo para eliminar a la guardia y luego acaba con Godwinson. Tras la batalla, Guillermo se ha quedado sin caballo, pero encontrarás uno si sigues el camino que lleva a la izquierda del mapa. Ahora ya puedes realizar tu entrada triunfal en la ciudad de Londres (indicada en el mapa).

COMIENZA LA GUERRA DE LOS CIEN AÑOS



Una de batallas navales. Dirige a tu flota hasta el puerto de Londres y construye tres acorazados. Desplaza únicamente el buque de demolición hacia la parte central derecha del mapa. Luego sigue la línea de la costa. Cuando seas detectado por la armada francesa, dirígete antes de que te destruyan hasta el buque insignia. Destrúyelo y habrás dado el golpe de gracia a la flota rival. A continuación, envía todos tus acorazados a eliminar el resto de la flota enemiga.

Ahora debes llevar a los hombres de Eduardo, el Príncipe Negro, hasta el centro de Caen y destruir los cuatro edificios principales. Desplaza a todas tus unidades hacia la izquierda del mapa. Cuando llegues a la entrada de la ciudad, recibirás un ataque masivo. Acaba en primer lugar con la poderosa y dañina catapulta enemiga y luego elimina al resto de los enemigos de la siguiente manera: sitúa tus catapultas en la puerta de la ciudad y haz un boquete. Elimina en primer lugar las torres de defensa y luego a las tropas del centro



de la ciudad. Finalmente, destruye con las catapultas los cuatro edificios principales y la ciudad será tuya.

El siguiente objetivo consiste en conseguir 150 piedras de los escombros de Caen para transportarlas de nuevo a Inglaterra. Lleva a tus ciudadanos al centro de la ciudad, construye allí mismo un asentamiento y empieza a obtener la piedra necesaria. Después de la llegada del arquitecto, deberás organizar tus fuerzas para atacar la ciudad de Calais y destruir su centro. Crea más ciudadanos, recolecta piedra, madera y alimentos y, cuando estés en condiciones, amplia tu ejército tanto como puedas.

Para obtener oro y hierro desplaza a tu ejército hasta la derecha del mapa y destruye al pequeño ejército rural que allí te espera. Luego podrás acceder a las minas de hierro y oro tan necesarias para fabricar armas de asalto. Fabrica una torre de asedio pesada y un ariete pesado. Cuando dispongas de todo lo necesario para atacar una gran ciudad como Calais, dirige a todos tus hombres hacia el camino de la derecha. En cuanto llegues a Calais, destruye en primer lugar las torres de defensa (muy numerosas) y luego la puerta principal. Para finalizar, destruye los edificios principales de la ciudad.

EL PRÍNCIPE NEGRO



En esta misión no vas a poder crear nuevas unidades, así que cuida bien las pocas de que dispones. Avanza unos metros. Tras eliminar a los primeros franceses, encontrarás el primero de los cofres que debes llevar contigo hasta el final de la misión. Sigue hacia la derecha. Cuando llegues a la primera bifurcación, sigue por el camino de la izquierda. Llegarás a una iglesia fuertemente protegida que se encuentra al lado de un volcán en erupción que expulsa mortales piedras de lava.

Cuando te hayas apoderado del oro de la iglesia, sigue hacia la derecha hasta llegar a un pueblo protegido por una torre medieval. Utiliza la táctica del señuelo para acabar con todos los soldados enemigos y luego destruye la torre. En su interior hallarás el tercer tesoro.

Cruza el río y el acantilado posterior y llegarás a otro pueblo. Aquí está el cuarto tesoro. En cuanto te apoderes de él (apenas encontrarás resistencia) deberás encontrar un camino alternativo para volver a casa, ya que el acantilado está ahora bloqueado por una piedra. Avanza por el camino, cruza el puente de piedra y llegarás a un pueblo con dos barcos. Tras salvar a un ciudadano rico del ataque de unos asesinos, podrás utilizar dichos barcos. Sigue el curso del río hasta llegar al mar y luego dirígete hacia el sur en dirección al lugar en que desembarcaste al principio de la misión.

Tu último objetivo consiste en acabar con el ejército francés que se congrega cerca de Voltieres. Cuando te hayas reunido con los refuerzos, dirígete hacia el norte. Luego elige un buen lugar para combatir y espera a que el ejército francés salga a tu encuentro. Sitúa a tus arqueros en la parte alta del territorio y vencerás fácilmente. Luego sólo queda destruir el castillo de Voltieres con ayuda de las catapultas y los franceses caerán a tus pies.

NUESTRA HERMANDAD



Tras huir de la multitud, dirígete hacia la izquierda y llegarás al centro de la ciudad. Empieza por crear ciudadanos y ponlos a recolectar comida y madera. Luego crea un pequeño ejército y dirígelo hacia la parte superior izquierda del mapa. Tras eliminar un pequeño foco de resistencia, llegarás a un pueblo en cuyo centro hay una enorme iglesia. Elimina al sacerdote y luego sigue hacia la izquierda hasta llegar a otro pueblo. Elimina al cura y a los traidores que hay en el interior de la iglesia y luego destruye el santo edificio.

Sigue de nuevo a la izquierda. Tras llegar al pueblo, repite la operación anterior: elimina a los herejes que se congregan en el interior de la iglesia y destrúyela. Si te fijas en el entorno, detectarás que hay minas de hierro por la zona. Envía a varios ciudadanos a extraerlo.

Llega la hora de explorar la parte derecha del mapa. Cuando llegues a un pueblo costero, no te molestes en inspeccionar su iglesia, ya que está vacía. Sigue la línea de la costa en dirección sur

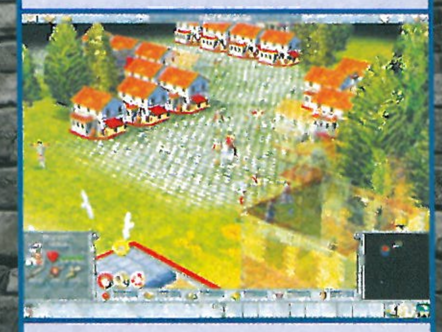
y llegarás a un pueblo que en esta ocasión sí que tiene la iglesia llena de paganos. Acaba con ellos y con la iglesia. Hay varias minas de oro por la zona, así que envía ciudadanos a por tan valioso metal.

Prosigue por la línea de la costa, evita la ciudad de Londres y llegarás al ultimo nido de herejes. Elimina al líder de los rebeldes, Sir John OldCastle. Ahora el rey Enrique ya puede volver a Londres para crear un ejército y luego llevarlo a Portsmouth, donde las tropas embarcarán automáticamente. Dirígete al sur y llegarás a Portsmouth. Una vez en tierras francesas, dirige a tus hombres uno poco hacia el sur, donde hallarás recursos suficientes para crear una nueva base. Cuando esté lo suficientemente desarrollada, crea un par de catapultas y lleva a tu ejército hacia la derecha del mapa.

Tras acabar con todos los edificios enemigos que hay en el interior de Harfleur, lleva a Enrique y al conde de Westmoreland a los cruces que hay a las afueras de Nesle (a la derecha de tu posición actual). Allí divisarás al poderoso ejército francés. Tu cometido no es otro que destruirlo.

Regresa a tu base y cubre tus bajas. Cuando estés listo, dirige a tus hombres hasta las cercanías del ejército francés y prepárate para la batalla. La principal dificultad de este enfrentamiento radica en los poderosos cañones que disparan desde ambos extremos de la ladera, así que encárgate de ellos en cuanto puedas.

LA GUERRA CONTRA NAPOLEÓN



Dirige a Arthur hasta Portsmouth (indicado en el mapa). Tras hablar con el primer ministro, carga a todas las tropas en los trasportes imperiales y pon rumbo a Lisboa (indicado en el mapa). Pega tu flota al lado izquierdo del mapa y dirígete hacia el sur. Destruye las tres fragatas que intentarán detenerte. Poco después llegarás a Lisboa.

Dirige a tus tropas hasta el centro de la ciudad, donde te esperan las tropas francesas. Destruye en primer lugar el cañón y luego utiliza tu caballería para eliminar la infantería enemiga. Poco después recibirás otro pequeño ataque por parte de la caballería gala. En esta ocasión, tus cañones serán el mejor antídoto. Dirígete a la parte superior de la ciudad. Tras un breve combate, las tropas del general Junot se rendirán.

El próximo objetivo es la conquista de la ciudad de Talavera, aunque antes debes mejorar tu ejército. Pon a trabajar a los civiles y empieza a acumular recursos. Crea cañones de bronce, bombardas, caballeros dragón y guardias de elite. También puedes conseguir más unidades si ayudas a los españoles a destruir las fortificaciones de Badajoz. Utiliza los cañones serpentina para dicho trabajo.

Cuando hayas reunido un buen ejército, dirige tus tropas hacia la derecha. Encontrarás a un decepcionante ejército de Talavera que no te supondrá ningún problema. Después de tu aplastante victoria, el próximo objetivo será Salamanca. De camino allí, puedes optar por liberar Toledo, que está hacia la derecha y apenas tiene defensas. Tras la liberación de Toledo, retrocede hasta la bifurcación y sigue en dirección norte hasta Salamanca. Lo mismo que en Toledo, poca resistencia y victoria segura.

El objetivo final de la misión consiste en acabar con una división del ejército personal de Napoleón situada en Toulouse. Restablece tus unidades y dirígete hasta el norte del mapa. La batalla va a ser dura, así que prepara bien tu estrategia y mantén ordenadas a las unidades. Ocúpate en primer lugar de los numerosos cañones enemigos, después elimina a la caballería y finalmente a la infantería. Con un poco de suerte, los franceses morderán el polvo.



LA BATALLA DE WATERLOO

Empieza por localizar al general Blucher. Dirige a tu mensajero a la parte noreste del mapa y no te detengas ni un instante o será asesinado. Tras cruzar el río, hallarás al general y sus soldados. Blucher ha sido perseguido por un destacamento que deberás destruir antes de organizar tus fuerzas para recibir el asalto del grueso del ejército napoleónico.

La mejor posición para crear una base es el monte St. Jean (indicado en el mapa), ya que el ataque francés tendrá lugar a su alrededor. Desplaza hasta allí a tus unidades y crea todas las instalaciones necesarias para hacerte con un ejército de unas cien unidades.

Dirige rápidamente a todas tus unidades a la entrada sur de Bruselas, que está siendo atacada por tropas francesas. Rechaza el asalto y luego vuelve a tu campamento base para reponer las unidades perdidas. La batalla final está a punto de empezar, sitúa a tus hombres y el armamento pesado para eliminar las primeras oleadas. Si resistes el tiempo suficiente, llegará el ejército prusiano de Blucher y te ayudará a superar la misión.

Campaña Alemana

La caballería del aire

Después del aparatoso accidente de avión, desplaza a Richthofen y su piloto, el conde Holk, en dirección oeste, donde podrán ser rescatados por las tropas de avance alemanas (indicado en el mapa). Desplaza a ambos soldados un poco a la derecha. Tras hablar con el campesino cuya mujer ha sido secuestrada, sigue por la calzada. Llegarás a una casa en la que te esperan dos soldados rusos. Tras acabar con ellos y liberar a la mujer, retrocede hasta la casa del campesino y él y sus hermanos se unirán a ti.

Dirígete a la izquierda y ordena a los campesinos talar los árboles que te impiden el paso. Ahora ya puedes proseguir tu viaje. Sigue hacia la izquierda hasta los puestos avanzados rusos. Tienes que fotografiar cuatro de ellos. El primero lo tienes justo enfrente, el segundo se encuentra unos metros más al norte, el tercero lo hallarás si sigues el camino de arena en dirección sur y el cuarto se encuentra en dirección oeste. Tienes que ir con cautela, ya que la zona está llena de patrullas rusas.

Utiliza las tropas alemanas para abrir brecha en las líneas de avance rusas. Crea un ejército formado por artillería, cañones Howitzer, ametralladoras, artilleros, francotiradores y todo lo necesario para tener alguna garantía de victoria frente a los rusos. Dirígete hacia la derecha y elimina todo lo que se cruce en tu camino. Debes limpiar el terreno para que Richthofen y su piloto lleguen sin problemas a la tienda del príncipe Friedich.

Oferta y demanda



En esta misión tienes que conseguir que un total de veinte barcos de trasporte lleguen a puerto sin problemas. Después de construir un muelle o taller naval, los barcos de suministros alemanes empezarán a llegar desde los puntos de entrada de las rutas del norte y el sur. Los barcos del norte se dirigirán a los puertos alemanes de Kiel y Rostock y los del sur a Wilhemshaven y Bremerhaven. Te resultará muy útil comerciar con Dinamarca, que te dará oro por comida y hierro por madera. Para realizar transacciones, utiliza la pantalla "Alianzas y tributos". Aceptarán únicamente lotes de 500 y a cambio conseguirás lotes de 250.

Utiliza el capitolio para crear un numeroso grupo de ciudadanos y ponlos a recolectar madera y comida creando un granero. Luego crea también un aeropuerto y recibirás la inesperada visita del Barón Rojo (es indispensable que sobreviva hasta el final de la misión). Coloca unos cuantos cañones AA alrededor de toda tu base (especialmente en el lado izquierdo), crea un ejército de cazas y cazabombarderos y edifica un astillero cuando estés listo.

Empezarán a llegar barcos de suministro por la parte superior e inferior del mapa. Intenta que varios submarinos y aviones patrullen la zona para que los acorazados y aviones británicos no se acerquen demasiado a tu base. Si quieres ganar puntos de bonificación (no es esencial para superar la misión), debes llevar a uno de tus submarinos hasta un muelle británico.

El Barón Rojo



Los franceses cuentan con tres fuertes bien defendidos en este sector: Douaumont, Vaux y Souville (indicados en el mapa). Debes destruir todo lo que haya entre los muros de estos fuertes. Empieza a recolectar recursos, en concreto oro, hierro, comida y madera.

Para bombardear las zonas estratégicas francesas emplearás un globo de localización. De todas formas, antes de utilizar el globo, debes limpiar la zona enemiga de cañones AA y tanques Mkv.

Refuerza con fortines y alambrada el perímetro de tu base y empieza a crear un ejército poderoso con tanques A7V, ametralladoras, lanzagranadas y una buena cantidad de unidades de infantería y armas de asalto. Los primeros ataques deben centrarse en la ciudad de Bras, ya que las unidades más mortíferas del arsenal francés provienen de allí. La victoria será más fácil si la ciudad es rápidamente eliminada.

Ahora ocúpate de destruir los aeródromos y las fábricas de armas de asalto y de tanques del extremo sur del mapa. De esta forma debilitarás el poder ofensivo del enemigo. Los tres fuertes franceses están bien defendidos, así que deberás recurrir a tácticas de desgaste para ir debilitando poco a poco sus nutridas defensas.

Una vez el enemigo de signos de debilidad, llega la hora de utilizar el globo de localización. Llévalo al centro del fortín que desees destruir, elige un edificio y la artillería pesada realizará un brutal bombardeo sobre toda la zona. Cuando hayas acabado con los tres fortines, serás atacado por el "escuadrón anti-Richthofen". Lo más inteligente es mantener al Barón Rojo dentro del hangar y dejar que otros aviones alemanes se encarguen de eliminar a tan molesto escuadrón.

El Somme

Organiza rápidamente la mayor fuerza de invasión posible sin ser detectado. Para ello, patrulla el perímetro de tus bases por tierra y aire para asegurarte que nadie descubre tu secreto y vive para contarlo. No te disperses demasiado, porque si el enemigo ve a tus exploradores, será difícil dar con ellos antes de que trasmitan la información. Empieza a recolectar alimento, oro, madera y hierro. Coloca cañones AA y alambrada por el perímetro de toda la base.

Cuando dispongas de un ejército lo suficientemente poderoso, dirige todas tus tropas hacia la izquierda del mapa. Allí encontrarás un numeroso efectivo de tropas enemigas y un aeródromo. Acaba con todos ellos, repón todas tus bajas y dírigete en dirección sudoeste.

Tras destruir una pequeña base al lado del río, sigue hacia la derecha y llegarás al primer centro de ciudad enemigo: Peronne. Destruye el aeropuerto y luego el centro de la ciudad. Después construye un cuartel en su lugar. Llega la hora de asegurar la zona. Lo de siempre: cañones AA y alambrada a lo largo de todo el perímetro del pueblo, de lo contrario serás aplastado por la numerosísima aviación enemiga. Después de esta victoria, el alto mando te enviará más medios para continuar la presión.



El siguiente objetivo será la ciudad de Roye, en el extremo suroeste del mapa. Para llegar a la misma debes superar un complicadísimo paso de montaña que además está custodiado por potentes morteros enemigos. Utiliza tu aviación para abrir un boquete entre el laberinto de alambre y luego utiliza toda la artillería pesada para hacerte con el pueblo. En este tramo del juego los ingleses se apoderarán inevitablemente de Peronne. Restituye todo tu ejército montando una base en Roye y lánzate a recuperar lo que es tuyo cuando creas estar preparado.

Ya sólo resta Montdidier, en el extremo izquierdo del mapa. Prepara tu ejército a conciencia. Luego realiza varias oleadas con la aviación hasta que acabes con la artillería pesada. Por último, construye un cuartel donde antes estaba el centro de la ciudad y protégelo con algunas de tus tropas.

La guerra relámpago

Una guerra múltiple contra varios países. Puedes elegir declarar la guerra a Polonia, Noruega y Dinamarca o a Francia y el Benelux. Para ganar, debes destruir el capitolio de cada uno de ellos y reemplazarlo por un centro de ciudad o capitolio propio. No permitas que el Reichtag sea destruido o Alemania se verá obligada a rendirse. Por cierto, Gran Bretaña te declarará la guerra cuando ataques a cualquiera de los demás países.

Pon a todos tus ciudadanos a recolectar. Protege la ciudad con alambre y cañones AA. Construye otro aeropuerto y fabrica todos los aviones que te sean posibles: cazabombarderos ME262, Heinkel, Cazas FW190 etcétera. En esta misión es clave el papel que juegan los aviones. Completa tu arsenal con carros de combate y unidades de tierra de todo tipo. Cuando todo esté listo, dirígete al menú de "alianzas y tributos" y rompe tu pacto con Polonia, tus vecinos. Castiga con tu aviación la débil defensa polaca y a continuación machaca a los edificios con la artillería pesada. Tras construir un centro de ciudad, Polonia será tuya.

El siguiente objetivo puede ser Noruega. Aquí la cosa resulta un poco más complicada, ya que este país sí cuenta con una aviación relativamente poderosa. Por lo tanto, en primer lugar debes acabar con los cuatro aeródromos que hay en las afueras del país. Luego construye un muelle, fabrica un par de barcos de trasporte y lleva a Noruega un numeroso contingente de tropas.

Tras limpiar toda la zona, construye un centro de ciudad. Ahora toca bailar con la más fea: París. Primero destruye los aeropuertos de la zona oeste de la ciudad, luego encárgate de eliminar las barricadas de la entrada y finalmente utiliza la artillería pesada para limpiarlo todo. Después ya sólo te resta crear un capitolio y los alemanes serán los nuevos dueños del mundo. Recuerda que en esta misión no es posible crear directamente un centro de ciudad, sino que deberás construir primero un asentamiento. Al poblarlo con civiles se trasformará automáticamente en un centro de ciudad.

Preparativos para la invasión



Pon a recolectar a los ciudadanos situados al lado del capitolio. Construye un aeropuerto al lado del que ya tienes y fabrica unos cuantos bombarderos. Construir un centro de espionaje te permitirá ver la posición de los muelles enemigos y disponer de un faro te permitirá ver la posición de los barcos enemigos. Crea también unos cuantos submarinos: te irán de perlas contra los buques de guerra ingleses.

Tu primer objetivo debe ser la destrucción de los cinco muelles que rodean la isla de Gran Bretaña. Si acabas con todos ellos, acabarás con la opción de que los ingleses fabriquen más. No acerques los aviones a la isla hasta que el potente destructor Bismarck haya sido fletado. Gracias a su capacidad de fuego podrás destruir todos los cañones AA enemigos.

Ahora sí es el momento de sacar a relucir tus bombarderos y destruir todos los aeródromos de Gran Bretaña. Sigue bombardeando todas las instalaciones hasta que Londres esté en ruinas.

Los ingleses tardarán un tiempo en reconstruir la ciudad, pero su flota supone una seria amenaza a la que debes hacer frente. El último objetivo de la misión consiste en destruir por completo "la flota nacional". Así que reúne a todos los buques de guerra, submarinos y el poderoso Bismarck y dirígete hacia la izquierda del mapa. No hay vuelta de hoja, si posees un número mayor de efectivos, vencerás. De lo contrario, tendrás que realizar un segundo ataque.

Operación León Marino

Se trata de allanar el camino a las fuerzas invasoras. Para empezar, construye inmediatamente cuatro barcos de transporte. Antes de que lleguen las fuerzas de invasión, empieza a atacar el extremo oeste de Gran Bretaña. Envía en primer lugar parte de tu flota marítima para que



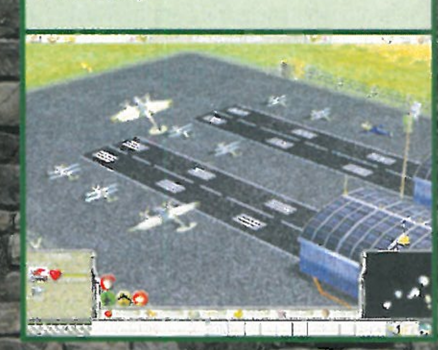
limpien la zona de muelles y barcos enemigos. Luego utiliza los poderosos bombarderos ME110 para arrasar con toda la zona y eliminar las alambradas.

Cuando lleguen las tropas del general Rommel, condúcelas hacia la costa y cárgalas en los transportes. Lleva todas tus unidades a la zona que has limpiado anteriormente. Coloca un par de cruceros al lado de los trasportes durante el viaje o de lo contrario serán atacados por la aviación inglesa. Posiblemente tengas que realizar un par de viajes para poder transportar todas tus tropas.

Llega la hora de lanzar un ataque a gran escala. Utiliza toda tu aviación para destruir los aeródromos (especialmente uno lleno de ME110 que se encuentra tras Buckingham), así como los puntos más conflictivos de la zona oeste. Dirige toda tu flota de navíos a la costa que hay cerca de Londres. Avanza con todas tus tropas hacia Londres. Una vez allí, destruye el Palacio de Buckingham.

En este punto, las tropas norteamericanas empezarán a acudir a Gran Bretaña. Como seguramente irás muy corto de efectivos, deberás recurrir a los servicios de los paracaidistas. Lánzalos a una zona poco poblada y únelos al resto de tus tropas. También se te ofrecerán espías con los cuales podrás apoderarte de edificios ingleses y hacer que te sirvan. Para infiltrarte en un edificio, desplaza a un espía hasta uno de ellos y selecciona el edificio. Cada infiltración supondrá un espía menos.

Los americanos disponen de un portaaviones y tres buques de guerra. Destruirlos debe ser tu primer objetivo. Utiliza a los bombarderos y acorazados para acabar con ellos. Dirige a tus tropas hacia el noreste del mapa y elimina todas las construcciones americanas (las de color verde).



CAMPAÑA RUSA

EL COCODRILO



Debes conseguir que Grigor llegue a salvo a Volgrograd. Si es visto por alguien en Voronezh, será capturado. Sólo su amigo Pyotr puede ponerle a salvo. Sube a Pyotr en el coche y haz que Grigor vaya a pie para salir de la ciudad evitando a toda costa ser detectado por los guardias que hacen ronda en las calles. Dirígete a la derecha de la ciudad y hallarás un camión de patatas, el escondite perfecto. Carga a ambos compañeros en el camión y dirígete a la salida de la ciudad. Si sigues en línea recta a través de la carretera, llegarás a la ciudad de Volgrograd.

Antes de empezar con toda la movida, mejora las defensas de la ciudad y pon a tus ciudadanos a recolectar recursos. Dispones de todo el tiempo del mundo, así que mejora todas tus tecnologías y no te muevas de la base hasta que dispongas de un aeropuerto y de todo el arsenal necesario para una invasión a gran escala. Para hacerte con Voronezh, deberás utilizar obuses colosos, tanques Gladiator, cañones AT Thor, cañones Paladín y un número muy elevado de infantería. Envía en primer lugar tus bombarderos a eliminar los aeródromos enemigos y luego dirige el resto de tu fuerza bélica al centro de la ciudad. Cuando hayas destruido su capitolio, la misión será tuya.

Existe una variante opcional que te puede facilitar las cosas. Alíate con las tres otras potencias de Saratov, Rostov y los ucranianos. Envía un diplomático (se crea usando el capitolio) a cada una de sus fortalezas para mejorar la formación de alianzas. De esta forma tu fuerza de ataque será mayor.

RUSIA NOVAYA

Se trata de destruir dos de los tres capitolios de Kiev, Oslo y Copenhague (indicados en el mapa). Pero mejor empieza por asentar tu base y colocar un muro-láser alrededor de todo el perímetro. Recolecta todos los recursos que hay alrededor de la ciudad. Una vez tengas suficientes, fabrica un ejército poderoso.

Oslo y Copenhague son las dos ciudades que cuentan con una defensa más débil, con lo que son los primeros objetivos a atacar. En el caso de Oslo, te bastarás con el poder de los bombarderos para acabar con el capitolio. Luego envía tus bombarderos y tu artillería pesada a Copenhague y no tendrás ningún problema para acabar con su capitolio. Ahora que ya tienes Copenhague y Oslo bajo control, podrás utilizar las instalaciones de San Petersburgo y Arkhangelsk. De especial importancia resulta el aeródromo de Arkhangelsk, que permite producir un buen número de bombarderos B-122.

Las incursiones bélicas contra los aliados del norte se basarán primordialmente en ataques aéreos. Desde Arkhangelsk y San Petersburgo, tendrás acceso directo a las aguas de los enemigos occidentales. Así que construye buques de guerra, aunque tendrán que navegar una buena distancia para alcanzar al enemigo. Bombardea con intensidad las áreas centrales de las ciudades y deja que tu artillería se encargue del resto. Cuando la misión se encuentre en un estado muy avanzado, podrás construir fábricas y laboratorios cibernéticos.

CAMBIO DE LA GUARDIA



Ha habido un motín en Moscú. Los rebeldes se han apoderado del centro de la ciudad. Tienes que llevar a Grigor, Grigor II y Molotov a los puntos clave de la capital rusa (indicados en el mapa) y reclutar el mayor número de aliados posible. Dirígete hasta primer punto a izquierda. Tras acabar con unos pocos rebeldes, llegarás hasta una guarnición en la que lograrás tres tanques Gladiator. La segunda guarnición está vacía. Avanza hasta el coliseo, destruye los tres tanques enemigos y llegarás a la tercera guarnición, en la que obtendrás cinco trajes negros. En este preciso instante, el marcapasos de Grigor empezará a fallar, así que deberás ir al hospital del sur de la ciudad para que sea atendido.

Tras la visita, sigue hacia la derecha y llegarás a otro puesto de guardia vacío. Sigue hacia la derecha, encontrarás otra guarnición y siete trajes negros más. Sigue hacia la derecha. Tras un pequeño altercado con rebeldes, llegarás a una guarnición con ocho unidades más. En la guarnición del extremo sudeste del mapa hallarás dos robots Hiperion y un Apolo. Sigue en dirección norte y, tras evitar otro puesto vacío, llegarás a otra con seis trajes negros.

Tras caminar un poco hacia el norte y eliminar a varios rebeldes, llegarás a la ultima guarnición en la que serás premiado con tres cañones AT Thor y un cañón Paladín. Es el momento de atacar a los traidores de la fortaleza. No tendrás tropas adicionales disponibles,

así que dosifica bien las que conserves. Dirige tus tropas al centro de la ciudad, destruye la puerta de entrada y, tras acabar con las fuerzas del interior, liquida a los cabecillas del motín.

LA JOYA DE ORIENTE



Avanza unos metros hacia la derecha y tendrás un encarnizado combate con las tropas que defienden la primera ciudad. Recuerda que las universidades cercanas te impedirán convertir cosas, así que destrúyelas todas.

Utiliza la iglesia para crear varios sacerdotes y empieza a convertir las fábricas, laboratorios cibernéticos y hospitales. Convierte también a todos los civiles para crear todo tipo de edificios y recolectar recursos. Si quieres evitar que los enemigos aparezcan como las setas, destruye las pagodas chinas que les sirven de cuartel. Crea un ejército formado por robots Pandora, Hiperión, Minotauro y los reparadores Ares. De todas formas, tendrás que consultar el manual para obtener información detallada sobre las unidades cibernéticas.

Dirige a tu ejército hacia la izquierda del mapa, destruye la ciudad y hazte con el complejo científico. Vuelve a tu base, recupera las unidades perdidas y dirígete a la zona sur, destruye la poca resistencia enemiga a la que te enfrentarás y luego convierte las fábricas cibernéticas.

Repite la operación con la ciudad que hay un poco más a la derecha. Procura no destruir demasiados edificios de producción cibernética, porque no se pueden construir más. Cuando ya dispongas de ocho edificios cibernéticos, tendrás un tiempo limitado para llevar a Molotov hasta la máquina del tiempo en Beijing. Utiliza todas tus tropas para entrar en la ciudad, destruye las torretas láser y finalmente lleva a Molotov ante la máquina.

EL ARREPENTIMIENTO

Grigor ya controla Europa y Asia, pero hay una potencia mundial a la que todavía tiene que enfrentarse: Estados Unidos. Antes de llegar a este país necesita preparar a su ejército en la isla de La Española, el trampolín para llegar a Cuba. Avanza con todas tus unidades hacia la izquierda. Cuando llegues a la zona en la que hay oro, hierro, una cantera y madera, edifica allí tu base.

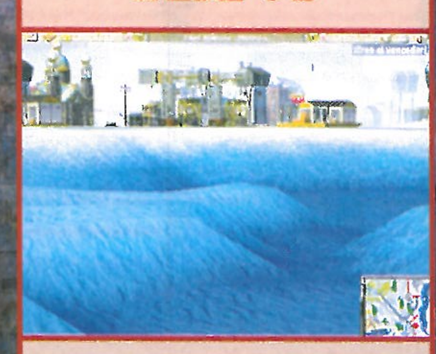
Edifica lo justo como para poder crear un pequeño ejército y varios sacerdotes que luego utilizarás para tomar la pequeña base que hay en dirección oeste. Ahora que La Española ya está bajo control, el próximo objetivo debe ser Cuba. Antes de realizar el ataque a gran escala, construye un aeródromo. Será mejor que desarrolles portaaviones para mejorar el apoyo aéreo. Bombardea en primer lugar los aeropuertos situados al sur de la isla. Si te puedes permitir los ataques atómicos del bombardero Titán, mejor que mejor.

Cuando hayas limpiado la zona, llega la hora de proceder a la invasión terrestre. Fabrica varios transportes Gargatua y lleva tu ejército terrestre a suelo cubano. Si quieres que los transportes lleguen sanos y salvos, éstos deberán ir acompañados por al menos tres cruceros, ya que las aguas se encuentran infestadas por submarinos cubanos Hammerhead.

Una vez en Cuba, empieza la invasión, secundada por ataques aéreos y marítimos. En cuanto destruyas el capitolio, crea un centro de ciudad en su lugar. Edifica una base con tres fábricas cibernéticas, dos muelles y un taller naval.

Tras el arrepentimiento de Molotov, construye rápidamente un transporte y lleva a Molotov, Molly y varios guardianes y civiles de Estados Unidos a Cuba. Construye una máquina del tiempo y protégela de los ataques rusos durante las cinco horas (no en tiempo real, por supuesto) que dura su recarga. Utiliza todas las tropas y recursos de Estados Unidos para ello.

UN CASO DE DÉJÀ VU



Se trata de una verdadera carrera contrarreloj en la que te deberás poner en contacto con Grigor a toda costa. Desgraciadamente, éste se encuentra en el capitolio de Voronezh. Tienes que derrotar a las fuerzas de Volgograd (incluido al maléfico Grigor II) y llevar a Molotov o Molly ante Grigor. Desde el inicio de la misión cuentas con un arsenal impresionante, así que limítate a administrarlo bien. Puedes sellar una muy recomendable alianza con Ucrania y de esta forma aumentar tus efectivos.

El primer paso a realizar es la construcción de una buena defensa, ya que los enemigos son mucho más poderosos que tú. Coloca torres antiaéreas a lo largo y ancho de toda tu base para evitar ataques nucleares y sitúa varias torres de defensa para los ataques terrestres.

Envía tu aviación a destruir los contadores de tiempo de todas las ciudades enemigas para impedir que lleguen más tropas desde el futuro y luego acaba con los aeropuertos y fábricas de armamento. Cuando Rostov y Saratov ya no supongan ningún peligro, restaura tus efectivos y ataca con todas tus tropas Volgograd. En ningún caso destruyas el capitolio o la misión habrá finalizado.

Cuando hayas eliminado a Grigor II (merodea por el capitolio y no es nada fácil de destruir) envía a Molotov o Molly hacia el refugio y serás testigo del enigmático desenlace de la campaña rusa.

GHOST RECON

El que muchos consideran nuevo rey de la acción táctica es un juego que se las trae, rico en posibles bifurcaciones y exigente y preciso como pocos. Jugarlo es una experiencia total para la que te harán falta sangre fría, buen juicio, un pulso firme y mucha paciencia.

CONSEJOS GENERALES

Nada más lejos de nuestra voluntad que proporcionarte un manual de instrucciones de los que se siguen al pie de la letra. No, el juego tiene una estructura abierta y bastante compleja, así que puedes adoptar un sinfín de tácticas distintas para ir superando las misiones. Lo que encontrarás en esta guía es una descripción detallada de las tácticas que nosotros hemos ido adoptando. Más en concreto, de las que funcionan y permiten realizar los objetivos de forma lo más sencilla posible. Pueden servirte de pauta y ayudarte a desarrollar tus propias tácticas.

Como los Ghost son una unidad de élite, nos hemos propuesto completar todas las misiones sin ninguna baja y sin establecer distinciones entre objetivos principales y secundarios. Por último te recomendamos que grabes la partida a menudo para retomarla con el cargado rápido en caso de perder a alguno de tus hombres. Ten en cuenta también que cuantos más hombres asignes para cada misión, más serán los que se beneficiarán de los puntos extra de habilidad.

Nosotros te recomendamos que los primeros puntos los inviertas en la habilidad de armas. Y el resto según la necesidad de cada unidad, deberás ir distribuyendo los puntos disponibles para que esté equilibrada en todas sus habilidades.

MISIÓN 1
DRAGÓN DE HIERRO

MAPA MISIÓN 1

El primer paso debe ser la creación de tres grupos compactos. Los dos primeros, Alfa (A) y Bravo (B), deben constar de dos fusileros y un soldado de apoyo. El tercero, Charlie (C), constará de un francotirador al que deberás controlar de forma directa al principio de la misión.

1 Empieza por hacer que los tres grupos avancen escondiéndose entre los árboles que hay frente al bunker (1). Luego desplaza los grupos A y B a la derecha para cubrir la llegada de refuerzos al bunker en cuanto se produzca el primer disparo del francotirador.

2 Con C puedes aproximarte al bunker por el sur y eliminar a los soldados que veas a distancia. Si das un pequeño rodeo, incluso puedes colarte en el bunker pistola en mano. En cuanto hayas limpiado de enemigos la zona inferior, sigue avanzando con C para acabar con el soldado que hay en el bunker en lo alto de la colina (2).

3 El siguiente objetivo es el campamento enemigo. Podrás avanzar sin mayor problema hasta situarte a muy poca distancia de éste. Justo antes de llegar, prepara un ataque desde tres posiciones distintas. Dispón las cosas para que el grupo B entre por el norte (3) y C se sitúe en una pequeña colina que está muy cerca de la entrada central del campamento (4) y luego toma el control directo del grupo A y lánzate al ataque por el sur (5). Te espera un asalto de lo más movido, así que no dudes en activar el fuego a discreción en todos los grupos.



4 Cuando hayas destruido el campamento, dirígete a la entrada de la cueva. No encontrarás ningún enemigo hasta que te sitúes justo delante de la entrada (6), donde te espera un pequeño contingente enemigo que podrás liquidar con el grupo A. En la zona de la cueva es donde se concentra el grueso de las tropas rivales. Deberías colocar a C en un punto donde pueda cubrir de lejos toda la zona de acceso, ya que en cuanto entres y hagas prisionero a Papashvili aparecerán nuevos enemigos justo en ese área.

5 Para entrar en la cueva, haz que el grupo B lo intente por la entrada de la derecha y el grupo A, que es el que tú controlarás, lo haga por la izquierda. Cuando alcances la cámara principal, deja allí al grupo B para que pueda cubrirte si sufres algún ataque sorpresa. Luego haz que el grupo A se adentre en las profundidad de la cueva por el túnel de la izquierda usando la visión nocturna. De esta manera podrás acabar fácilmente con la guardia personal de Papashvili y hacer que éste se rinda. Antes de salir, haz que C te asegure la retirada eliminando a los enemigos que hayan acudido a bloquearte el paso.

6 Cuando estés totalmente seguro de que puedes salir, haz que B se dirija de nuevo al punto donde se encontraba el búnker de la parte superior y que A y C lo sigan. Desde ese punto tendrás una perfecta panorámica de los enemigos que acuden al pie de la colina (7), así que aprovecha la ventaja de la altura para acabar con ellos.

7 El siguiente punto conflictivo es la llegada a la zona de extracción, donde te esperará la última resistencia del enemigo en este nivel. Mantén al prisionero alejado de la zona de extracción hasta que hayas eliminado cualquier posible riesgo.

MISIÓN 2
HUMO PENETRANTE

Para esta misión te hará falta una nueva distribución de grupos. El A deberá constar del nuevo especialista acompañado de un fusilero. En el grupo B, sitúa un fusilero, un soldado de apoyo y uno de demoliciones equipado con una carga explosiva. El grupo C volverá a constar de un francotirador solitario. Deberás utilizar la visión nocturna en todo momento, menos cuando entres en la granja.


MAPA MISIÓN 2

1 Avanza con los tres grupos por el norte del mapa hasta que llegues al margen del río (1). Luego sitúa al grupo B un poco más al sur para que se encarguen de los enemigos que ataquen por ese flanco. Mientras, haz que los grupos A y C realicen un disparo para atraer a los enemigos que hay cerca del avión. A partir de aquí, recurre al fuego a discreción.

2 Una vez todo vuelva a la calma, reanuda el avanza con los tres grupos siempre cerca del margen superior hasta que llegues a la única zona donde hay unos árboles que podrás utilizar para cubrirte (2). Desde ahí puedes usar al francotirador para acabar con los posibles enemigos que hayan podido quedar.

3 Es el momento de seleccionar al equipo B y marcar como objetivo el F-18 para que coloquen la carga explosiva. Dirige a los tres grupos hasta la zona arbolada de delante de la casa (3). Es allí donde tienen retenido a uno de los pilotos. Puedes colocar al grupo B en la cara oeste de la casa cubriendo la puerta (4), mientras con C acabas con los enemigos que puedan cruzar delante de la ventana norte (5). Con cautela, hazte con el control de A para entrar en la casa. Por lo menos encontrarás un enemigo en la planta de abajo y otro en la de arriba. Para entrar en la casa puedes utilizar la puerta lateral, con lo que cogerás desprevenido a los que se encuentren en ella. En la planta de arriba encontrarás a uno de los oficiales que debes rescatar. Por su propia



seguridad, mejor déjalo ahí una vez te hayas asegurado de que no quedan enemigos en la casa.

4 Con los tres equipos baja a la parte inferior del mapa para aproximarte al establo del sureste a través del bosque (6). Deja al equipo B cubriendo la entrada norte y C la entrada sur desde lejos. El acceso sur es el más fácil de franquear, así que dirígete a él con el equipo A (es recomendable hacerlo a rastras, ya que hay algún enemigo en el segundo piso del establo). Asegúrate de que no queda nadie antes de entrar a por el segundo oficial, que se encuentra justo en el centro atado a una silla. En cuanto lo rescates, dirígete a por el primer oficial y luego a la zona de extracción que se encuentra en el noreste. Es posible que encuentres algo más de resistencia en la parte final del recorrido.

MISIÓN 3
CAMPANA DE PIEDRA



MAPA MISIÓN 3

Esta misión es algo complicada, ya que en ocasiones dependerás de que alguno de los equipos que no controlas directamente haga bien su trabajo. Una buena planificación es fundamental. Dispones de un puñado de hombres con los que deberás tender una gran emboscada y conseguir que el batallón enemigo no alcance el cuartel de la OTAN. En el grupo A deja solo a Jacobs, el fusilero especialista. En B estaría bien tener a dos expertos en explosivos equipados con M136. En el C tienes dos buenas opciones a tu disposición: un fusilero con un francotirador o bien el fusilero con un experto en explosivos dotado del correspondiente M136. Uno de estos soldados equipado con armas antitanque basta para detener a los dos tanques que aparecerán en la misión, pero tener a más de uno es jugar sobre seguro, no sea que falles uno de los disparos.

1 Haz subir al grupo B por la parte oeste del cañón (1) y al A y el C por la este (2). Esta primera parte de la misión es muy importante ejecutarla lo más deprisa posible para que los tanques no se acerquen demasiado al cuartel de la OTAN. No hagas subir demasiado al grupo B, ya que podrían encontrarse con demasiados enemigos a los que hacer frente y, por lo tanto, las posibilidades de tener una baja aumentan. Mejor sitúales a medio camino y dales la orden de fuego a discreción.

2 En cuanto aparezca el mensaje que indique que has eliminado a la patrulla enemiga del noroeste, dirige inmediatamente al grupo B al cuartel de la OTAN (3) y equípate con los lanzacohetes. Con cautela, avanza por el cañón hacia el puente y acaba con los dos tanques sin exponerte demasiado, ya que sus ametralladoras te destrozarían (4).

3 Una vez eliminados los tanques, ordena que el grupo B pase a tomar su posición en la parte noroeste del mapa. Ahora viene la parte más complicada de la misión, ya que hay que eliminar a la columna enemiga coordinando los tres equipos. Con C atacas la retaguardia del enemigo enviándolo al norte (5) y entrando por la derecha mientras haces lo mismo con B (6). Con A puedes dedicarte a hacer de francotirador desde una posición cercana a la del puente (7). De esta manera podrías coger por sorpresa a los enemigos y acabar con ellos.



MISIÓN 4
AGUJA NEGRA



MAPA MISIÓN 4

Se trata de una misión un poco menos complicada que la anterior. Esta vez no van a hacerte falta expertos en demoliciones. Puedes probar con un artillero en el grupo A y un fusilero en el B además del habitual francotirador en C.

1 Controla a C mientras que ordenas a B y A que se dirijan hacia el puente (1), pero sin acercarse demasiado. Con el francotirador de C, elimina a los guardas de ambos lados del puente y luego cubre a los grupos A y B para que crucen el puente y se coloquen en la zona de árboles que hay justo al otro lado del puente (2). Desde allí podrás acabar con todos los enemigos del pueblo (3).

2 Haz ruido. Va a beneficiarte, porque hará que las tropas enemigas salgan de sus escondrijos. Para acceder al pueblo en ruinas donde se encuentran los dos soldados de las UN es mejor entrar por el norte, ya que los enemigos están muy bien colocados (4).

3 En cuanto hayas acabado con todos los que estén al alcance del francotirador, puedes ordenar un asalto seleccionando las unidades y asignándoles el objetivo número 2. Esta vez el camino de vuelta no va a ser un camino de rosas:



una pequeña comitiva parte del pueblo que hay en el extremo norte del pueblo hacia tu posición (5). Acaba con ellos antes de dirigirte a la zona de extracción.

MISIÓN 5
MONTAÑA DE ORO



En esta misión no es tan importante elegir un gran número de soldados como que éstos sean los adecuados. En el grupo A sitúa un fusilero y un experto en explosivos con su M136, y en el grupo B, el nuevo francotirador especialista que tienes a tu disposición.

1 Dirígete con el francotirador a la calle del este y colócate entre los dos autobuses para acabar con los soldados de la puerta y de las ventanas del banco (1). Puedes iniciar el asalto al banco con los dos grupos. Tras inspeccionarlo y comprobar que no queda nadie dentro, ve a la puerta trasera que hay en la habitación del fondo a la derecha (2).

2 Si sigues avanzando hacia el norte por las callejuelas, llegarás a la zona donde se encuentra el helicóptero derribado (3). No salgas precipitadamente, ya que hay soldados patrullando la zona. Con el grupo B, dirígete hacia donde está el helicóptero y prepárate porque aparecerá un tanque. Por grande que sea, no supondrá un gran problema gracias a la colaboración de tu experto en explosivos.

3 Cuando vayas a la zona de extracción, te encontrarás con unos pocos enemigos en el patio central (4). Sube por la escalera agachado, ya que en la azotea hay un par de enemigos más (5). Cuando acabes con ellos, bastará con que sitúes a todos tus hombres sobre la marca de aterrizaje del helicóptero para que la misión finalice.

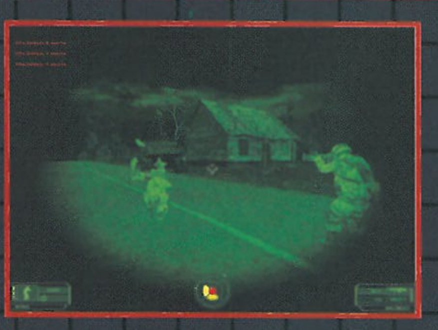


MAPA MISIÓN 5

MISIÓN 6
FUEGO DE BRUJAS



MAPA MISIÓN 6



Para esta misión es interesante contar con tres grupos. Por lo menos deberías incluir un soldado equipado con M136 y un francotirador. Los grupos puedes completarlos con los soldados que prefieras. Tu principal ventaja en la misión va a ser el uso de la visión nocturna, ya que tus rivales no disponen de ella.

1 Nada más empezar, dirige a todos tus hombres al este (1). Por allí pasará un convoy que podrás asaltar y destruir sin mayores problemas. Vuelve al oeste y dirígete a la plataforma de lanzamiento de misiles SAM (2). Lo protege un pequeño grupo de soldados y bastará con usar el M136 para destruirlo.

2 De vuelta al este toparás con una serie de edificios que no están demasiado protegidos. Aun así, entra en ellos para que no te sorprenda nadie a través de sus ventanas (3). La única entrada al recinto fortificado es por el norte, pero antes de proceder al asalto deberás despejar el camino, en especial neutralizando a los enemigos del campamento que se encuentra un poco al norte de la entrada (4). Deja a uno de los equipos cubriendo la entrada a la fortificación (5), ya que de ahí saldrán varias patrullas (alguna de ellas encabezada por un jeep). Los otros dos grupos puedes dedicarlos a acabar con el campamento norte.

3 En cuanto hayas limpiado la zona de extracción, podrás entrar en el recinto fortificado sin mayores problemas. La única dura prueba que te queda es el asalto a los edificios de inteligencia. Ahí te estarán esperando los enemigos, sobre todo si entras por las puertas principales, así que hazlo por las traseras y agachado (6). Cuando tengas la información que necesitas, dirige a tus hombres a la zona de extracción con cautela, ya que es probable que hayas dejado algún enemigo vivo.

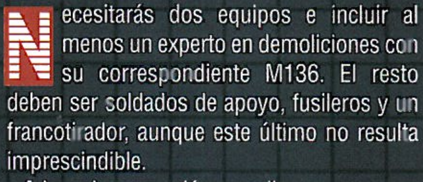
MISIÓN 7
ÁNGEL DE PAPEL

Aunque en esta misión hay varios tanques, no es necesario enfrentarse a ellos. Incluso es recomendable no hacerlo. Así que selecciona a Will Jacobs en solitario para el grupo A. En el grupo B, dispón un fusilero y un experto en explosivos y en el C sitúa dos expertos en explosivos. Debes dotar a estos últimos de material que no sean explosivos Claymore (ya que éstos no afectarían a los pilares que debes destruir) y dar a alguno de ellos un arma antitanque.

1 Baja con los tres grupos hasta la entrada al pequeño corredor que lleva al río (1). Aquí tienes mucho trabajo que hacer con Jacobs, ya que con cautela debes eliminar a todos los soldados de ambos lados del río (2). Si es necesario, utiliza el lanzagranadas.







Necesitarás dos equipos e incluir al menos un experto en demoliciones con su correspondiente M136. El resto deben ser soldados de apoyo, fusileros y un francotirador, aunque este último no resulta imprescindible.

1 La primera acción a realizar es parapetarse en la posición de inicio (1), pero sólo lo suficiente para asegurar el perímetro. La mayoría de los ataques que vas a recibir vendrán del norte y del este. Superada la primera oleada, debes abandonar tu posición e iniciar el avance con mucho cuidado, no sea que caigas víctima del intenso bombardeo.

2 Pronto aparecerá un tanque seguido por un pelotón de soldados aliados (2). No le dispares, tu deber es protegerlo. Para poder realizar esta tarea, lo mejor es dividir a tus hombres de manera que cada uno de los grupos se encargue de uno de los lados del pueblo (3). Si entras por detrás de las casas, cogerás a los enemigos desprevenidos, ya que están pendientes de la columna que avanza. El único problema son los soldados de apoyo que llegan por el camino desde el este, pero con el lanzagranadas es fácil acabar con ellos (4).

3 En cuanto el tanque haya recorrido el camino sano y salvo, el resto de la misión será coser y cantar. Bastará con que te acerques a los antiaéreos (5) lo suficiente para usar el M136. ¿Ya has llegado? Pues disparas y listo.





2 En cuanto acabes con los soldados, envía al grupo B a colocar el primero de los explosivos (3), pero ten cuidado con no caer bajo el fuego del tanque que hay en la otra orilla. Avanza pegado a la pared y no te alcanzarán sus disparos.

3 Olvídate de cruzar el puente, ya que es casi una misión imposible. Rodea el mapa por arriba hasta llegar al río que hace de frontera natural con el campamento Garrison (4). Acabar con los enemigos del campamento es muy fácil, ya que ellos vendrán a ti, así que sólo debes esperarlos al otro lado del río.

4 Con el campamento asegurado, baja hasta la zona de extracción (5), donde son muy pocos los soldados que te esperan. Luego dirígete a la otra orilla del río para colocar el otro explosivo (6). Esta parte es pura rutina si previamente has limpiado bien la zona. Ahora sólo falta dirigirse ordenadamente al punto de extracción mientras el puente salta por los aires.

MISIÓN 8
CEBRA DE PAJA





MISIÓN 9
TORMENTA AZUL

Una misión en que se trata de disparar mucho y de la forma más rápida posible, así que deberías formar dos equipos con sus correspondientes fusileros y artilleros. Nuestra apuesta consiste en poner a Jacobs y Tunney en el grupo A, a Gordon y uno de los fusileros estándar en el grupo B y a Stone con otro fusilero en el grupo C.

1 El mapa de esta misión puede recorrerse en círculo, dirigiéndose primero hacia el oeste, luego subiendo al puesto de comunicaciones y por último a la isla del este. La primera de las islas es sin duda la más difícil. Toma el control directo del grupo Alfa y rodea la isla por abajo situándote en su parte oeste (1). Haz que los grupos Bravo y Charlie entren por el este iniciando el combate (2). Esto distraerá al enemigo mientras tú los sorprendes por detrás.

2 Asegurada la primera isla, dirige a los tres equipos hacia el norte. Ten en cuenta que te encontrarás con un búnker y una patrulla itinerante (3). Si usas el lanzagranadas, puedes matar dos pájaros de un tiro. Al este de la isla norte se encuentra el oficial de comunicaciones (4). No debes matarle, sino dejar que te acompañe amablemente. Una vez localizado, queda la última isla.

3 Es curioso, pero cada vez que jugamos le encontramos un nivel de dificultad diferente a esta parte de la misión. En ocasiones las casas de madera (5) se encuentran llenas de soldados y en otras podrás avanzar sin apenas oposición. En cualquier caso, en cuanto te asegures el control de esta última isla, habrás acabado.

MISIÓN 10
GARRA ARDIENTE

En esta misión tu principal problema serán los carros blindados. Harán falta hasta tres expertos en demoliciones equipados con M136, a los que pueden acompañar un soldado de apoyo como Osadze y un fusilero que puede ser Jacobs.





1 En cuanto empieces a moverte, la columna de tanques iniciará su marcha. Controla directamente a uno de los expertos en demoliciones. El tiempo juega en tu contra y deberás eliminar lo antes posible al par de enemigos y el tanque que se esconde en una de las primeras esquinas (1). Lo conveniente es que el resto de hombres del equipo te sigan a una distancia prudencial y bajo la orden de fuego a discreción. Cuando llegues al final de la calle, no asomes la cabeza precipitadamente, porque hay otro blindado esperando (2).

2 Si sigues la misma ruta por la que van tus tanques no encontrarás mayor resistencia hasta la plaza que se encuentra al final. En ella encontrarás un número variado de soldados custodiando hasta cuatro blindados (3). Lo normal sería que encontrases tres, pero hay uno de apoyo cerca de la plaza que en ocasiones puede unirse a los demás. En este punto es muy fácil perder a alguno de tus hombres, con lo cual lo mejor es colocarte en la esquina y controlar a alguno de los expertos en demoliciones para acabar poco a poco tanto con los enemigos de a pie como con los blindados.

MISIÓN 11
CUCHILLO DEL SUEÑO

Esta es una misión de sigilo total, pero no todo está perdido si saltan las alarmas. Nosotros hemos intentado superarla utilizando en el mismo equipo a los dos especialistas equipados con MP5 con silenciador. Ordena a tu compañero que no dispare a menos que le disparen primero.

1 Dirígete hacia el foco de luz que verás al empezar y, evitando que el guardia de la torre te vea, pégate al muro hasta alcanzar la entrada principal. Ahí encontrarás a dos guardias y es posible que hasta un tercer enemigo que patrulla la zona (1). Acabar con ellos no presentará la menor dificultad.

2 Entra por la puerta situada a la izquierda de la verja. En el siguiente recinto deberás repetir la misma operación para conseguir llegar a la puerta que conduce adonde están los prisioneros (2). Olvídate de ellos por ahora y da un pequeño rodeo con la espalda pegada al muro de tu izquierda. Deberás cruzar dos verjas más con sus respectivos guardias (3). Cuentas con el factor sorpresa, así que, si aseguras los disparos, ninguno de estos enemigos tendrá tiempo de hacer saltar la alarma.

3 Ahora te encuentras al lado del hospital, que es donde está Moroshkin, pero antes de ir a buscarle dirígete al recinto donde están los dos prisioneros. El lugar donde se encuentra la ropa tendida es ideal para estirarte y preparar un disparo certero a los guardias que custodian a los prisioneros (4). Si lo haces lo suficientemente rápido, tampoco esta vez saltarán las alarmas.



4 Llega el momento de proceder al asalto del hospital. Lo mejor es entrar agachado por la puerta de la derecha y acabar con el enemigo que se encuentra al lado de Moroshkin (5). Nosotros hemos hecho esta misión varias veces para averiguar por qué casi siempre salta la alarma en cuanto recogemos a Moroshkin y no hemos encontrado una razón lógica. Si tú tienes más suerte que nosotros y no salta, el camino de vuelta será coser y cantar.

5 Si salta, no salgas fuera con los rehenes, porque el patio se llenará de enemigos que sería mejor que eliminases desde dentro del hospital. Una táctica alternativa es poner a los dos especialistas en equipos separados. Así podrías dejar a uno de ellos en la entrada del hospital y darle la orden fuego a discreción. En cuanto lo hagas, ve a buscar a Moroshkin y huye con los dos prisioneros.

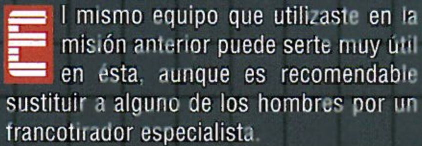
MISIÓN 12
CUERNO DE MARFIL

La misión anterior era laboriosa pero requería pocos hombres. En ésta pasa todo lo contrario: es bastante fácil, pero deberás utilizar cuantos más efectivos mejor, porque se basa mucho más en la fuerza bruta que en el sigilo y el método. Sobre todo vas a necesitar soldados de apoyo, fusileros y un par de expertos en demoliciones con cargas explosivas. De esta manera te beneficiarás de los puntos de bonificación que te darán al completar la misión. No es recomendable elegir a Tunney, porque sus explosivos no sirven para los submarinos.

1 Con tus hombres repartidos en tres equipos, inicia el asalto dando a todos ellos la orden de fuego a discreción. Cuidado con el barco que se encuentra a tu derecha (1) cuando salgas de tu posición de inicio, porque en su cubierta hay por lo menos un enemigo. La torre del centro del mapa y el almacén que encontrarás justo antes de llegar al primer submarino marcan los límites de una de las zonas más conflictivas, pero aun así no deberías tener ningún problema para superarla sin bajas (2).

2 En cuanto hayas colocado la carga explosiva en el submarino, tu siguiente objetivo será el depósito de combustible. El mayor problema es una patrulla que pasa muy cerca de éste, pero puedes eludirla situando a dos de las unidades al pie de las escaleras del depósito (3) mientras con la tercera colocas el explosivo.



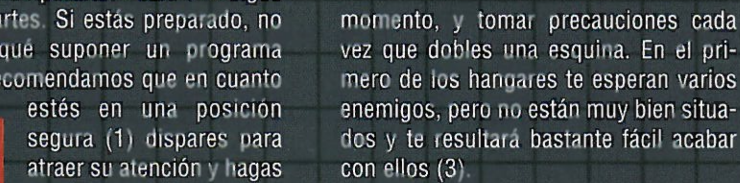


El mismo equipo que utilizaste en la misión anterior puede serte muy útil en ésta, aunque es recomendable sustituir a alguno de los hombres por un francotirador especialista.

1 Redobla la atención en la fase de avance inicial, aunque todo parezca muy tranquilo, en cuanto efectúes el primer disparo empezarán a salir enemigos de todas partes. Si estás preparado, no tiene por qué suponer un programa grave. Te recomendamos que en cuanto estés en una posición segura (1) dispares para atraer su atención y hagas que avancen hacia ti: así podrás ir acabando con ellos a distancia.

2 Si centras tu atención en la torre de control, es posible que desde abajo, con el francotirador, puedas eliminar a algún enemigo que se encuentra en la planta superior, tras la cristalera (2). El resto de la torre hay que limpiarla desde dentro.

3 Si has jugado a Rainbow Six o similares estás más que preparado para afrontar este reto. En caso contrario, ten en cuenta que para asaltar lugares cerrados y estrechos debes avanzar despacio, sin correr en ningún momento, y tomar precauciones cada vez que dobles una esquina. En el primero de los hangares te esperan varios enemigos, pero no están muy bien situados y te resultará bastante fácil acabar con ellos (3).



MAPA MISIÓN 12

4 Al salir del primer hangar, tómate tu tiempo para explorar con la vista la zona que tienes delante, porque en los hangares del otro lado de la pista irá apareciendo un número cada vez mayor de enemigos. Cuando se abalancen sobre ti, apoya tu rodilla en el suelo y ve acabando con todos. De este modo puedes finalizar la misión sin necesidad de entrar en el segundo hangar (4).

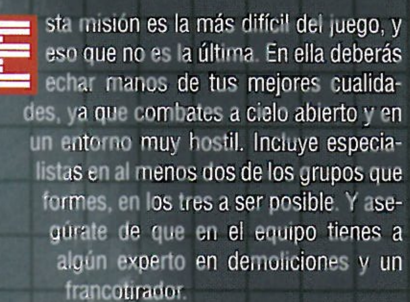
5 Si pasado un rato ves que no sale nadie más, podrás proceder al asalto del segundo hangar (5) e ir eliminando al resto de enemigos uno tras otro, sin darles tiempo de abandonar sus posiciones.

3 Cuando llegues al segundo submarino encontrarás algo más de resistencia que en el primero, en concreto detrás de las cajas y en la cubierta de la nave(4). Esta vez la vuelta no será un camino de rosas, ya que algunos amigos de los que acabas de eliminar te estarán esperando en el centro del mapa (5), lugar de paso obligado.

MISIÓN 13
SOL ÁRTICO

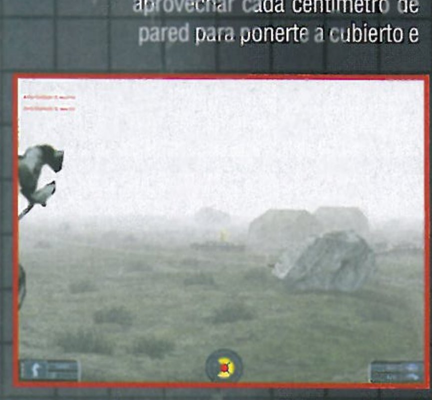


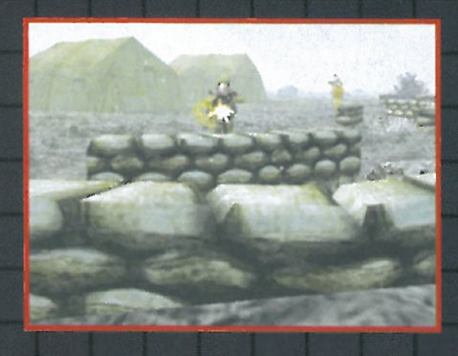
MISIÓN 14
ARCO DE SAUCE



Esta misión es la más difícil del juego, y eso que no es la última. En ella deberás echar manos de tus mejores cualidades, ya que combates a cielo abierto y en un entorno muy hostil. Incluye especialistas en al menos dos de los grupos que formes, en los tres a ser posible. Y asegúrate de que en el equipo tienes a algún experto en demoliciones y un francotirador.

1 Antes de llegar al primer paso de la montaña estarán esperándote varios tiradores muy bien camuflados (1). Lo ideal es aprovechar cada centímetro de pared para ponerte a cubierto e





inspeccionar la montaña en busca de algún soldado enemigo. El problema es que el tiempo apremia y esto debe hacerse lo más rápido posible. Si eres lo bastante veloz, alcanzarás el primer paso antes que los enemigos y podrás enfrentarte a ellos un poco más abajo (2) en condiciones favorables para ti.

2 Mientras haces esto, un segundo equipo debería ir limpiando la cima de la colina, donde hay varios enemigos. En cuanto te apoderes de ella (3), instala allí al equipo que cuente con el francotirador en sus filas. El tercero de los equipos deberá acompañar a la columna que avanza con el tanque aliado.

3 El campamento del sureste es difícil de asaltar, ya que cuenta con un flamante nido de ametralladora. Trata de acabar desde la distancia con el soldado que la esté utilizando. Cuando caiga uno será sustituido por otro, así que puedes intentar liquidarlos de uno en uno desde lejos hasta que consigas vaciar el campamento (4).

4 El paso de las montañas sur es el más complicado. Ordena fuego a discreción al equipo que has situado en la cima de la colina para que cubra a los otros dos mientras realizan el asalto (5). El mayor de los problemas es que, además de los soldados que se esconden detrás de las trincheras, hay muchos más enemigos en lo alto de la colina del fondo (6). Si no prestas atención, pueden darte algún disgusto. Con un último esfuerzo podrás dar la misión por felizmente zanjada.



MISIÓN 15
CUCHILLA BLANCA

No está nada mal contar con la Plaza Roja de Moscú como escenario final, aunque no se trate de una misión final excesivamente dura. En comparación con la anterior, es casi una broma. Puedes contar con el mismo equipo con el que has llegado hasta aquí, y ten en cuenta que en la primera parte de la misión hay civiles a los que no debes disparar.

1 Cerca de la posición donde se encuentran los soldados atrapados hay un importante grupo de enemigos esperando. Divide a tu equipo para avanzar por ambos lados de los edificios y así cubrir todos los ángulos en cuanto llegues al punto conflictivo (1).

2 La zona central del mapa, aunque cuente con la presencia de algún enemigo, sólo presenta un problema de cierta importancia: no es fácil dar con el acceso a la Plaza Roja. La manera más fácil de llegar es que el líder ordene a uno de los equipos que vaya a la plaza, de esta forma verás la ruta ideal trazada en el mapa táctico (2).

3 Una vez en la plaza, se trata exclusivamente de acabar con los enemigos que se encuentran en la base de ambas torres (3). Hay también algunos blindados que pueden resultarte molestos, pero nada que a estas alturas no seas capaz de resolver con buen oficio. En cuanto la plaza este limpia de comunistas recalcitrantes, habrás acabado con la revuelta y la campaña de Ghost Recon. Buen trabajo, soldado.









Este artículo constituye a la vez un manual de supervivencia y un cuaderno de puesta a punto para el piloto. Tras actualizar el programa con el último parche, el 1.02b, y ajustar todas las opciones de realismo al máximo, nos dispusimos a probarlo a fondo. Como las misiones siguen una estructura hasta cierto punto repetitiva, ya que todas ellas incluyen una serie de rutinas de vuelo, nos hemos centrado más en cómo desenvolverse en el juego que en el desarrollo de las misiones concretas.



PREVUELO

Antes de incorporarte a una misión, debes elegir adecuadamente la carga de tu aparato y, en los rangos superiores, también la de tus camaradas. No es conveniente acarrear el 100% de combustible en todas las misiones, puesto que su peso te dificultará las maniobras y te obligará a forzar más el motor durante el vuelo. Debes cargar sólo el necesario para la misión más una reserva. Igual ocurre con las armas, que deberán ser las adecuadas para la misión y no más.

También te conviene ajustar la convergencia de las armas fijas para cada misión en particular. Así, para aviones con el armamento en el morro, como el Bf.109, una convergencia de 200 a 400 metros es adecuada para los combates aéreos y puedes aumentarla a 700-1.000 para los ataques. Para los aviones con el armamento en las alas, como el iL-2, la convergencia recomendada para el combate aéreo es de unos 250-300 m y de unos 500-700 m para las misiones de ataque.

DESPEGUE

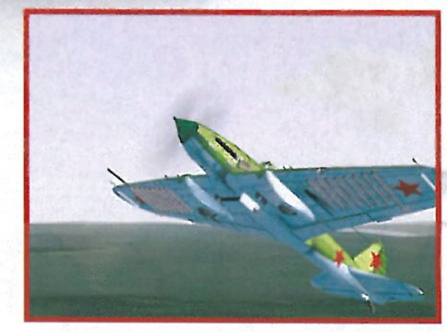
Ya en la carlinga de nuestro aparato, debes seguir la siguiente rutina:

1. Encender las luces de cabina (si fuese necesario).
2. Seleccionar el paso de la hélice mínimo (mirar trucos).
3. Abrir el radiador.
4. Arrancar el motor.
5. Seleccionar el calaje de flaps. *UP* si vamos limpios y *TAKE-OFF* si llevas cargas externas, pesas mucho o la pista está embarrada o nevada.
6. Compensar el avión al máximo de morro arriba.
7. Si fuese necesario, avanzar unos pocos metros hasta alinear el avión con la dirección de despegue y después bloquear la ruedecilla de cola (mirar trucos).

Para despegar, debes aplicar la potencia suave y progresivamente hasta alcanzar el 100% en unos cinco segundos. Los aviones alemanes tenderán a girar a la izquierda durante el despegue, siendo necesario corregir esta tendencia con timón hacia la derecha. Con los aviones rusos pasa lo contrario: tienden a la derecha. Por lo general los aviones se elevan entre los 150 y 170 Km/h. Con régimen de ascenso positivo, debes subir el tren de aterrizaje y, una vez libre de obstáculos, subir también los flaps.

ASCENSO

Mantén la altura hasta alcanzar la velocidad de ascenso adecuada, que oscila entre los 240 y los 270 Km/h para los cazas. Ya con un régimen de ascenso estable, vigila celosamente la temperatura del radiador, cuidando que el aceite no supere los 110º C, por lo que convendrá reducir la potencia hasta un 80% o menos. El modelo de vuelo de los aviones



controlados por la máquina y el de tu avión no coinciden, así que si ves que te vas quedando rezagado, no tendrás más remedio que conectar el piloto automático hasta que alcances de nuevo a tus compañeros.

CRUCERO

En vuelo de crucero ya puedes reducir la potencia hasta el 40-60%, disminuir las revoluciones del motor (ver trucos) y cerrar el radiador para evitar sobrecalentamientos y reducir la resistencia. Mantén tu posición en la formación, pero no excesivamente cerca de tu punto, ya que en ocasiones la inteligencia artificial tiende a hacer que los aviones viren bruscamente y podrías colisionar en vuelo.

COMBATE

Esta es la parte del programa en la que se exige más de la CPU, de la tarjeta gráfica y de tus reflejos, por lo que para alcanzar unos resultados satisfactorios debes asegurarte de que la tasa de imágenes por segundo sea siempre de 30 o superior. Antes de enzarzarte en un combate aéreo, debes completar la siguiente rutina:

1. Vistas en PERSPECTIVA DE 90º.
2. Radiador en AUTO.
3. Paso de la hélice en AUTO.
4. Aumentar la potencia según sea necesario.
5. Compensar adecuadamente el avión.
6. Seleccionar el armamento adecuado.

Conviene mantenerse siempre en la periferia de los combates y observarlos desde una mayor altura. Selecciona una víctima y lánzate hacia ella desde sus ángulos ciegos hasta situarte muy próximo y con deflexión mínima. Cuando tengas un blanco seguro, dispara con todas las armas y apártate del combate para recuperar altura y refrigerar el motor mientras observas los resultados del ataque y decides la próxima acción. Limita los ángulos de picado a 60º o menos para evitar las pérdidas de control por compresibilidad. En un escenario donde te enfrentes a varios cazas, no conviene emplear la vista PADLOCK, puesto que reducirá considerablemente tu capacidad de vigilancia. Tampoco conviene utilizar a menudo la potencia de emergencia, ya que forzarías demasiado el motor y podría griparse.



APROXIMACIÓN, ATERRIZAJE Y RODAJE

Si has terminado la misión, has sufrido daños o vas corto de combustible, debes regresar a base. En el tramo de viento en cola, vuela paralelo a la pista a una altura de unos 300 metros y a una velocidad de unos 260-280 Km/h, con el radiador abierto y las revoluciones de la hélice al máximo (ver trucos). En el momento de virar hacia la base, baja el tren de aterrizaje y flaps hasta la posición intermedia, reduciendo tu velocidad hasta los 240 Km/h y aplicando potencia según sea necesario. En el viraje a final, baja todo el flap y reduce la velocidad hasta los 200 Km/h. Ya cercano a la pista, desacelera suavemente a 160 Km/h para tocar tierra a 140 Km/h. Aterriza con algo de potencia, ya que si la cortas toda, el avión tenderá a dejar caer un ala y a guiñar el morro hacia un lado, por lo que podrías sufrir un incidente desagradable.

Ya en tierra, abstente de frenar, e incluso aplica algo de potencia, para seguir rodando hasta el final de la pista. Antes de salir de la pista, desbloquea el giro de la rueda de cola (mirar trucos) y procede por la última calle de rodaje hasta la zona de aparcamiento. Para realizar giros muy cerrados, aplica frenos a la vez que aplicas el timón al máximo en la dirección que desees ir y aumenta progresivamente la potencia hasta un máximo del 50%.



LOS PANELES

Bf. 109G-6

Indicadores de munición
Reloj
Telebrújula y dispositivo de radionavegación
Horizonte Artificial
Presión de admisión del motor
Indicador del paso de la hélice
Altímetro (m)
Anemómetro (Km/h)
Indicador de virajes (bastón y bola)
Luz de aviso de combustible
Tacómetro de la hélice (r.p.m.)
Aforador de combustible
Temperatura del aceite

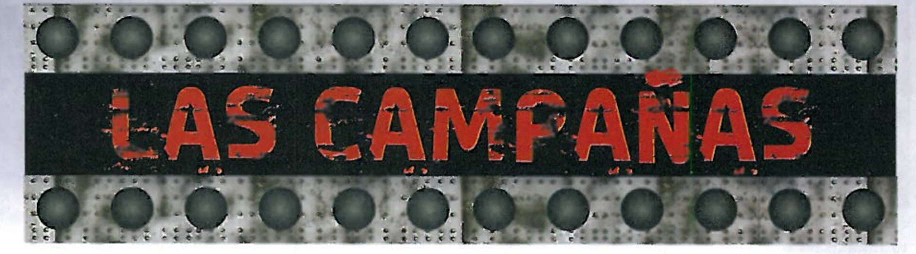
IL-2

Presión de admisión del motor
Anemómetro (Km/h)
Altímetro
Brújula
Variómetro
Voltímetro
Reloj
Horizonte artificial
Tacómetro de la hélice (r.p.m.)
Temperatura del radiador
Temperatura de aceite
Temperatura Radiador de aceite/Presión de aceite/ Presión de combustible
Aforador de combustible
Indicador de virajes (bastón y bola)
Luces indicadoras del tren de aterrizaje
Aviso de sobretemperatura de aceite

LaGG-3

Brújula
Reloj
Altímetro
Radio
Presión de admisión del motor
Temperatura Radiador de aceite/Presión de aceite/presión de combustible
Anemómetro (Km/h)
Aviso de sobretemperatura del aceite
Aforador de combustible
Indicador de virajes (bastón y bola)
Variómetro (metros/minuto)
Temperatura del radiador
Radiocompás
Tacómetro de la hélice (r.p.m.)





Carrera de piloto de caza ruso

CAMPAÑA DE SMOLENSK

La de piloto de caza ruso es la carrera más simple del juego, aunque también la más variada, ya que permite pilotar varios cazas distintos. La primera campaña consta de seis misiones, desde el 1 al 17 de julio de 1941, y en ella volarás el LaGG-3 en misiones de escolta, interceptación y ataque. Debes enfrentarte a diversos bombarderos y a los Bf.109E4B alemanes, que te superan tecnológicamente, por lo que es importante procurarte una posición inicial de ventaja antes de los combates, ignorando los planes de vuelo programados y volando unos 1000 metros más alto. Cuando vires en combate, hazlo siempre hacia la derecha, sentido que favorece más a tu caza y dificulta las maniobras de los alemanes.



CAMPAÑA DE MOSCÚ

Ocho misiones desde el 5 de octubre de 1941 al 2 de enero de 1942, pilotando el MiG-3, en ocasiones por la noche o con visibilidad muy reducida.

Los alemanes cuentan con cazas Bf.109E7 y con Bf.109F2, con mejores prestaciones que el tuyo en velocidad y capacidad de ascenso. Las alturas más favorables para los alemanes son los 1.500-2.500 metros, por lo que convendrá inducirlos a un picado a baja altura y allí combatirlos en el plano horizontal. Es recomendable también utilizar algún tipo de táctica de grupo, por lo que debes comunicarte frecuentemente con tus compañeros.



CAMPAÑA DE STALINGRADO

Seis misiones desde el 4 de agosto de 1942 hasta el 1 de enero de 1943. Tripularás los Yak-1B, que ya pueden medirse con los Bf.109F2 y Bf.109G2 casi en igualdad de condiciones, especialmente a baja altura. Tendrás también que enfrentarte a los nuevos Fw.190A-4, que serán empleados principalmente como aviones de ataque.

CAMPAÑA DE KUBAN

Siete misiones desde el 2 de marzo al 4 de junio de 1943. Se te asignará a los P-39N-1, y podrás emplear también su potente cañón de 37 mm en algunas misiones de apoyo. Tu avión es rápido y maniobrable a baja altura, pero se comporta muy mal por encima de los 1.500 metros. Aquí serán aplicables las mismas tácticas que para los pilotos de bombardero rusos. A tu lado combatirán varios ases, como Rechkalov y Pokrhiskin, pero deberás mostrar precaución, ya que en este sector se encuentran también asignados algunos expertos alemanes, como el famoso Erich Hartman, con sus Bf.109G-6.



BATALLA DEL KURSK

Seis misiones, desde el 5 al 10 de julio de 1943, con tu flamante La-5FN. Ahora cuentas con un caza rápido, maniobrable y con gran potencia de fuego, pero deberás mantenerte a baja altura para poder superar a los Bf.109G-6. Los Ju.87 abundan a baja altura y constituyen un buen blanco siempre que esquives su aguijón posterior. Continúas con la campaña de Prokhorovka, cuatro misiones desde el 11 al 17 de julio de 1943, donde las condiciones son similares a la anterior.

PENÍNSULA DE CRIMEA

Cinco misiones que van desde el 11 de abril hasta el 7 de mayo de 1944. Pilotarás el mejorado P-39Q-10. Las misiones son principalmente de ataque a baja altura con un tiempo desastroso y un cielo infectado de Bf.109G-6 avanzados y Fw.190A-5. Deberás volar por instrumentos la mayor parte del tiempo y vigilar constantemente tu navegación. Se aplican las mismas tácticas que para los pilotos de bombardero.



LOS RUSOS ENTRAN EN BERLÍN

Por fin llegas a la capital del Tercer Reich. Tres misiones que abarcan desde el 16 al 30 de abril de 1945. Deberás enfrentarte con tu flamante Yak-9U a lo mejor que la Luftwaffe puede ofrecer: Bf.109K-4, Fw.190A-8, Fw.190D-9 y Me.262. Tu avión es superior en prestaciones y maniobrabilidad a la mayoría de los alemanes mientras te mantengas por debajo de los 4.000 metros.

Carrera de piloto de bombardero ruso

La carrera de piloto de bombardeo ruso sigue una línea de acción similar a la del piloto de caza, pilotando las sucesivas versiones del IL-2 Sturmovik. Las misiones son casi siempre de alto riesgo y se distribuyen de la siguiente forma: Smolensk (8), Moscú (8), Stalingrado (8), Kursk (6), Prokhorovka (5), Kuban (5), Krimea (6) y Berlín (4). Los objetivos que deberás destruir son siempre columnas de blindados o vehículos, campos de aviación, puentes, ferrocarriles y embarcaciones, todos ellos fuertemente defendidos.

Las defensas antiaéreas alemanas a las que debes enfrentarte son principalmente de tres tipos: las baterías de Flack 18 de 88 mm, capaz de disparar obuses de alto explosivo hasta más de 10.000 m de altura; las piezas de tiro rápido Flack 30 de 20 mm, que cubren el cielo de pequeñas explosiones y que lanzan metralla en todas direcciones, y las armas de pequeño calibre, entre 7,7 mm y 13 mm, de alcance y eficacia limitados.



Tu iL-2 es un avión fuertemente blindado, capaz de soportar sin problemas numerosos impactos de pequeño calibre, pero vulnerable a las armas más potentes. En consecuencia, la mejor defensa consiste en salir de la envolvente de las armas más peligrosas, volando por debajo de los 250 metros de altura y arriesgarte con las de pequeño calibre en tus pasadas de ataque. De cualquier forma, siempre que sea posible deberás evitar los duelos con la artillería antiaérea y simplemente ignorarla.

En el caso de que tengas que destruirla, realiza una pasada de ataque con una trayectoria en curva en ligero picado y a gran velocidad, disparando con las ametralladoras desde gran distancia para intimidar a los artilleros y así dificultar al máximo su tarea. En aquellas escasas ocasiones en que te veas obligado a volar alto, puedes esquivar la flack por medio de cambios de rumbo de al menos 30º por cada periodo de tiempo en segundos superior al triple de tu altura en miles de metros. Así, por ejemplo, si vuelas a 2.000 metros de altura, no deberás seguir en línea recta por más de 6 segundos.

Los cazas alemanes son tarea de tu escolta y es recomendable no meterse con ellos, pero si no te queda más remedio que hacerles frente, tienes dos opciones. La primera consiste en dirigirte directamente hacia el atacante, disparando con todas tus armas y aprovechando el fuerte blindaje del iL-2 y su potentísimo armamento. La segunda, si dispones de ametralladora de cola, consiste en volar a ras de suelo para negar la vulnerable panza de tu aparato a los alemanes, a la vez que viras para mostrarles la cola. Iván el artillero, con su infalible puntería controlada por ordenador, les obsequiará con una granizada de plomo caliente.

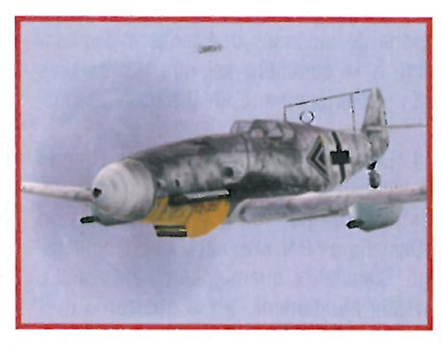
A la hora de atacar convoyes, es recomendable destruir primero el vehículo de cabeza, lo que retrasa el avance de los demás y los convierte en un blanco más fácil.



Carrera de piloto de caza alemán

Ésta es la opción más completa y difícil, puesto que combina las dos anteriores y contiene un gran número de misiones por campaña. Éstas se distribuyen de la siguiente forma: Smolensk (8), Moscú (17), Stalingrado (29), Kursk (5), Prokhorovka (1), Kuban (9), Krimea (10) y Berlín (6). Pilotarás siempre el caza Messerchmitt en las versiones Bf.109F-2, Bf.109G-2, Bf.109G-6, Bf.109G-6 tardío y Bf.109G-6/AS, disponibles históricamente según el periodo, en misiones de caza y de ataque.

Hasta la Batalla del Kursk, tus monturas son superiores a las rusas en velocidad y capacidad de ascenso, por lo que tu tarea debería ser relativamente sencilla. Sin embargo, tu mayor amenaza la constituyen las armas antiaéreas rusas y los artilleros de los bombarderos. Las primeras, compuestas principalmente por las baterías antiaéreas Zenit de 25 mm y 85 mm, son mucho más potentes que las alemanas. Para defenderte de ellas deberás aplicar las mismas tácticas explicadas anteriormente.



Para atacar a los bombarderos, la mejor opción consiste en una pasada frontal mientras disparas con todas las armas, incluso volando paralelo a ellos hasta adelantarlos si fuese necesario. Algunos, como los iL-2, son especialmente resistentes, pero en cambio son vulnerables a los ataques desde muy corta distancia y a su panza, donde debes apuntar a las superficies de control y al radiador.

A partir de la campaña del Kursk, deberás enfrentarte a cazas rusos muy capaces, como los La-5FN, P-39Q-10, Yak-1B, Yak-9T, Yak-9K, Yak-3 y La-7. Aunque la capacidad a gran altura de tus aviones es superior, te verás forzado a librar combates a baja cota. En estas circunstancias deberás limitarte a tácticas de disparar y correr o disparar y ascender, lanzándote siempre desde una altura superior y evitando a toda costa los combates cerrados en el plano horizontal. Si te ves obligado a girar con el adversario, hazlo hacia la izquierda, ya que éste es el sentido en el que los aviones rusos encuentran mayores dificultades.

TRUCOS

Existen varias funciones poco o nada documentadas en este simulador. A continuación trataremos de explicar algunas:

PASO DE LA HÉLICE:

Mediante el ajuste del ángulo de las palas de la hélice, *propeller pitch*, podrás optimizar su funcionamiento para las distintas fases del vuelo: despegue, ascenso, crucero, combate, etc. Deberás configurar los comandos por defecto del iL-2 y asignar los distintos calajes de la hélice mediante MAY + 1, MAY + 2, MAY + 3, etc. para que se ajusten al porcentaje correspondiente de deflexión de la hélice.

El paso beta, o de tracción nula, lo podrías asignar a las teclas ALT + 0, por ejemplo. Emplea las revoluciones máximas (MAY + 1) para despegue, ascenso y aterrizaje. En crucero, disminuye las revoluciones del motor hasta un valor medio (MAY + 5 por ejemplo) para disminuir su desgaste y reducir su consumo. En combate, selecciona paso automático (MAY + 0) y en algunas operaciones en tierra el paso beta (ALT + 0).

En caso de fallo de motor y aterrizaje forzoso, selecciona el paso mínimo (MAY + 9) para reducir la resistencia y planear mejor. Para mantener tu posición en las formaciones, se evitan sobrecalentamientos del motor si aplicas una potencia media y varías tu velocidad sólo ajustando el paso de la hélice.

RUEDA DE COLA:

Los aviones con rueda de cola (todos menos el P-39) son difíciles de manejar en tierra en condiciones de viento cruzado, llegando incluso a ser arriesgadas las operaciones de despegue y aterrizaje. Es útil asignar la función de fijar la ruedecilla de cola, *lock tail wheel*, a las teclas MAY + T, por ejemplo.

Después de aterrizar, cuando quieras virar el avión, deberás acordarte de desbloquear antes el giro libre de esta ruedecilla. Si el viento todavía tiende a sacarte de tu curso en los rodajes, puedes aplicar brevemente los frenos (tecla B) a la vez que giras el timón en la dirección en la que deseas proceder y alabeas en el sentido en el que el avión tiende a girar (donde viene el viento).

RETARDO EN LAS ESPOLETAS:

Habitualmente los ataque habrán de efectuarse de forma rasante. Volando a muy baja altura, tu avión podría quedar destrozado por la onda expansiva de sus propias bombas, por lo que conviene dotarlas de un retardo de unos tres segundos. Lanza tu carga a apenas unos pocos metros de altura cuando sobrevueles el objetivo y éste comience a desaparecer por debajo del aparato. Este tipo de ataque es de gran precisión, a la vez que aumenta tus posibilidades de supervivencia.





Ojalá la vida viniera con manual y lista de trucos, **códigos que nos convirtiesen en propietarios de** la cuenta corriente de las hermanas Koplowitz, la casa de Tom Cruise y Penélope Cruz o **el corazón de, por ejemplo, Inés Sastre.**

BATTLE REALMS





ESTRATEGIAS EFICACES PARA EL CLAN DEL DRAGÓN

1. Si estás aliado con algún jugador del Clan de la Serpiente, prueba la siguiente combinación. Haz que tu aliado envíe a su nigromante al enemigo. En cuanto empiece la refriega, invoca al Espíritu del Dragón. De esta forma, el nigromante podrá hacer que los enemigos caídos se conviertan en zombis y se unan a tu ejército.

2. El Clan del Dragón gasta muchísimos puntos Yang. Para recuperarlos rápidamente, construye lo antes posible una plaza del pueblo. Mientras la construyes, ve reclutando un pequeño ejército formado por cinco sumos cañoneros, tres samuráis, y dos guerreros dragón. Después envía este ejército al pueblo enemigo. Mientras el samurai y los guerreros dragón se ocupan de los guerreros enemigos, haz que los cañoneros ataquen las estructuras cercanas. Cuando hayas acabado con todo, encontrarás de 3 a 4 puntos Yang. Por algo se empieza.

3. En caso de que estés aliado con un jugador del Clan del Lobo, envía en su ayuda un grupo de geishas. El Clan del Lobo no dispone de unidades dedicadas específicamente a la curación, así que tus geishas serán el complemento ideal para el arsenal de tu aliado.

4. Envía un grupo de guerreros Dragón con el hechizo Espada Flamígera activada, acompañados por un guerrero kabuki con su Destello de Pólvora, hacia el pueblo enemigo. Ciega a los enemigos con el Destello, y manda rápidamente a tus guerreros dragón al corazón del poblado, donde causarán terribles daños.

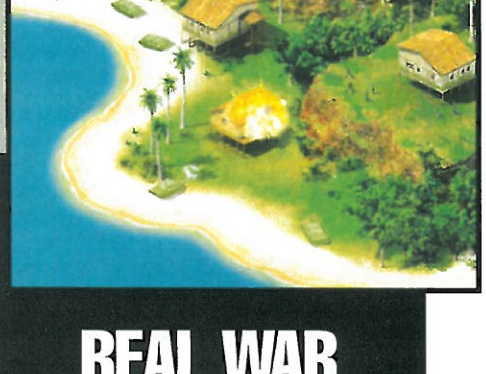
MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT



En la ruta del acceso al juego, añade los siguientes parámetros:
+set ui_console 1 +set cheats 1 +set thereisnomonkey 1
Durante el juego, y sólo en el modo para un único jugador, pulsa º, la tecla que hay a la izquierda del 1. Con esto desplegarás la consola de comandos y puedes introducir uno de los siguientes trucos:

Dog
Modo Dios
Fullheal
Salud al máximo
Wuss
Todas las armas y munición
Noclip
Atravesar las paredes
Notarget
Los enemigos dejan de actuar

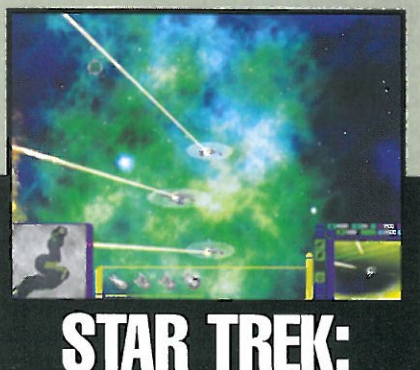




REAL WAR

Para activar el modo trucos, una vez dentro del juego pulsa la tecla "CTRL" y, sin soltarla, pulsa a continuación las teclas F, X, C, H.
La lista de trucos es la siguiente:

CTRL + F5
Cambio de bando de la unidad sobre la que esté el cursor del ratón.
CTRL + F7
Cambio de bando total
CTRL + F9
Recarga tu suministro a 5.000



STAR TREK: ARMADA II

Para añadir Dilithium a tus arcas, pulsa Enter para abrir la ventana de comunicaciones y escribe en ella **showmethemoney**. Con esto dispondrás de 2.000 unidades más de este valioso recurso para abastecer tu flota.
Otro truco consiste en modificar el fichero RTS_CFG.H que encontrarás en el directorio del juego y que sirve para regular el coeficiente de daños. Ábrelo con un editor de texto y ve a la siguiente línea (// // DIFFICULTY SETTINGS // // Damage coefficients for incoming damage
for user in single player float EASY_DAMAGE = 0.5; float HARD_DAMAGE = 2.0). Si cambias los valores por "0", tu naves no sufrirán daños.
NOTA: Haz una copia de seguridad del archivo antes de realizar los cambios. No está de más tomar precauciones.

MAJESTY



Durante el juego pulsa "ENTER" e introduce uno de los siguientes códigos:

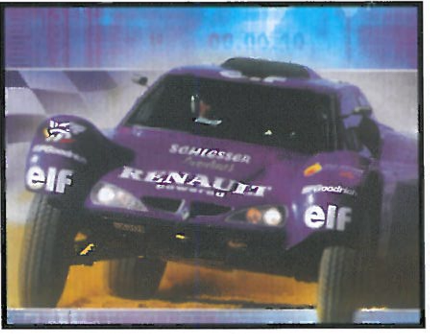
victory is mine
Ganas la misión
now you die
Pierdes la búsqueda
i'm a loser baby
Pierdes la misión
fill this bag
Añade 10.000 de oro
Revelation
Muestra el mapa
build anything
Todos los edificios disponibles
give me power
Todos los hechizos disponibles
cheezy towers
Los hechizos no tienen limitación de alcance
Restoration
Restaura los puntos de vida
frame it
Muestra los frames por segundo
grow up
El héroe seleccionado gana cinco niveles



MASTER RALLYE

Escribe como nombre del corredor uno de los siguientes para disfrutar de sus beneficios:

OPENROYSLOT:
Acceso a todos los coches
MEGOTPELKA
Acceso a todo
MRWHIPPIER
Acceso al modo invitación
NINETYFOUR
Acceso a todas las categorías de coches
SWEDGERAMA
Acceso al modo challenge
MONKEYMRMAGIC
Acceso al master rallye







LA SOMBRA DEL ZORRO

CONSEJOS

El modo de sigilo basta para no ser localizado, pero lo mejor es que te quedes pegado a las paredes tanto como puedas, ya que la cámara puede delatar tu presencia en determinados momentos, algo que no ocurre cuando estás agachado.

Cuando el medidor de peligro del Zorro esté al máximo, lo más probable es que le capturen sin ni siquiera luchar, aunque se trate tan sólo de un guardia.

El Zorro puede dejar KO a los guardias que no lo hayan visto (incluso los que lo hayan visto, si es rápido) sin necesidad de combatir. Tan sólo tienes que aproximarte por la espalda y activar la tecla "Ctrl".

Las escasas Rosas Nephenta que el Zorro se encuentra en el juego se cargan a todos los guardias de la zona. Para lograrlo, debes tirar la rosa al fuego.

Las bombas soporíferas son muy útiles cuando te enfrentas a un grupo de guardias. Si te rodean, lanza una bomba soporífera, quédate en el centro de la nube de gas y hazte el despistado. Los guardias que carguen contra ti caerán antes de que logren alcanzarte.





DESBANDADA EN DIABLO 2

Primer revés serio para el impero Blizzard



Fue número uno en ventas y sus servidores estaban llenos a rebosar, pero *Diablo 2* pasa ahora por su peor momento. En los últimos meses, el número de jugadores de *Diablo 2* en Battle.net ha descendido de forma considerable. Las probables causas de este fuerte descenso son que el juego apenas se ha renovado desde que apareció la ampliación *Lord of Destruction* y, sobre todo, los crecientes problemas de seguridad de los servidores.

Battlenet ha estado expuesto últimamente a ataques de *hackers* que suelen centrarse en jugadores con personajes de alto rango. Utilizando un complejo sistema cuya base es crear personajes con el mismo nombre en servidores distintos, los *hackers* han conseguido apoderarse de los objetos del inventario de los jugadores atacados.

Las quejas de muchos usuarios no se han hecho esperar. En los foros oficiales de Blizzard son numerosos los mensajes de despedida de gente que ha perdido todas sus pertenencias tras dedicar meses a crear personajes cada vez más poderosos y mejor equipados. Pese a los esfuerzos de Blizzard para evitar anomalías de este tipo, el programa ha demostrado ser bastante vulnerable a las agresiones de programadores externos. La compañía ha argumentado que todo este lamentable asunto se debe a la utilización por parte de muchos usuarios de Battle.net de un programa llamado"maphack". Al parecer, una versión modificada de este mismo programa podría revertir la situación y hacer que los tramposos pierdan las pertenencias adquiridas de forma ilícita.

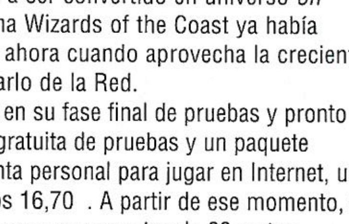


Crisis en los servidores de Diablo. ¿Influencia maléfica?

MAGIC THE GATHERING ON LINE

El popular juego de cartas prepara su salto a la Red





Magic, The Gathering, uno de los juegos de cartas más populares que han aparecido en los últimos años (seis millones de usuarios lo avalan) va a ser convertido en universo *on line*. Aunque la compañía norteamericana Wizards of the Coast ya había adaptado su título al formato digital, es ahora cuando aprovecha la creciente popularidad del juego *on line* para colgarlo de la Red.

Magic the Gathering Online se encuentra en su fase final de pruebas y pronto se pondrá a la venta. Habrá una versión gratuita de pruebas y un paquete básico que consistirá en un CD, una cuenta personal para jugar en Internet, un libro de reglas y el manual, todo por unos 16,70 . A partir de ese momento, al igual que en el juego original, se podrán comprar paquetes de 60 cartas virtuales por 11,20 , o paquetes de 15 cartas por 3,69 . Para animar a los jugadores a competir se organizarán torneos periódicos con premios que podrán ser cartas virtuales o físicas, según decida el ganador.

LA PRISIÓN SE REGENERA

El universo on line español, de nuevo en periodo de trancisión

Que los inicios de *La Prisión* fueron algo accidentados no es ningún secreto. Pero sus creadores no se resignaron a que el barco se hundiese y han hecho notables esfuerzos para mantenerlo a flote. Tras el cierre de Dinamic, compañía que poseía los derechos del juego, Cryo se ha hecho cargo de el primer universo *on line* español y ha tomado rápidas medidas para garantizar su continuidad.
Juan Gabriel Cuevas, responsable de contenidos del juego, ha declarado que sus esfuerzos se centran en "añadir más elementos de rol, profundizar en el sistema de especializaciones e ir diferenciando cada vez más las habilidades de cada personaje concreto". Según Cuevas, "el juego está siendo actualizado constantemente para ir puliendo los errores y atraer jugadores nuevos con un espacio cuatro veces mayor al del modelo original". Si la respuesta de los jugadores sigue siendo positiva, Cuevas y su equipo implementarán medidas para alargar la vida del juego, en especial, la creación de módulos penitenciarios nuevos sólo accesibles a jugadores de alto nivel.



El universo on line español, de nuevo en periodo de transición

NO TODO ESTÁ PERDIDO

Ultima Online 2 deja rastro

Queda poco para que tengamos la nueva expansión de *Ultima Online, Lord Blackthorn's Revenge*, que podrá jugarse sin necesidad de tener *Ultima Online*. Entre sus novedades más llamativas figura la inclusión de los nuevos personajes que el dibujante Todd McFarlane (uno de los más prestigiosos artistas de cómic *underground* norteamericano) había diseñado para *Ultima Online 2* antes de que el proyecto se cancelase.
Además, las razas Meer y Juka aparecerán también en el juego como habitantes del territorio de Ilshenar, aunque no podrás seleccionarlas para jugar con ellas. Con la adquisición de la expansión podrás disfrutar, además de los nuevos personajes, de un sistema de audio revisado y que funciona a través de archivos MP3. También es probable que se incluya un mapa y un comic de 24 páginas, obra también de Todd McFarlane.

DARK AGE OF CAMELOT, IMPARABLE

El juego de Mythic bate plusmarcas en la Red

Mark Jacobs, presidente de Mythic, compañía editora de *Dark Age of Camelot*, ha anunciado importantes novedades para el mes de febrero. Jacobs ha destacado que, aunque el juego acaba de rebasar la muy respetable cifra de 200.000 copias vendidas, es ahora cuando van a intensificar su politica de continua edición de parches y mejoras para asegurarse la fidelidad de los usuarios.
Tal vez la novedad más llamativa sea la creación de tres nuevas áreas de juego, que se llamarán Epic Zones (Zonas Épicas), accesibles para todos los jugadores pero especialmente pensadas para aquellos que tengan personajes entre los niveles 30 y 50. De esta forma, el juego dejará de basarse en una sucesión de mazmorras para incluir grandes extensiones al aire libre en las que abundará la caza mayor y personajes de nuevos tipos. En estos momentos, Mythic trabaja en la creación de objetos adecuados para las nuevas zonas y en mejoras en el sistema de combates con mascotas.



Todo sobre el juego on line

DERROTA 2.0 Day of Defeat cumple un año y estrena versión

Para celebrar que *Day of Defeat* ya lleva un año colgado de la Red, los autores de este original mod de *Half-Life* acaban de editar la versión 2.0. En ella encontrarás, además de nuevos mapas y armas, algo más de equilibrio entre los diferentes tipos de personajes y un nuevo sistema de comunicación visual. A partir de ahora, podrás mover las manos de tu personaje para hacer indicaciones a tus compañeros, con lo que te ahorrarás las lentas combinaciones de teclas antes necesarias.

En sus doce meses de existencia, este mod ambientado en la Segunda Guerra Mundial se ha situado como tercera modificación más jugada en Internet. Su éxito se debe sin duda a una jugabilidad y estabilidad equiparables a la de *Counter Strike.*

Tanto la nueva versión del mod como su manual pueden encontrarse en la página oficial del juego: www.dayofdefeatmod.com.



En este mod tendrás también que capturar las banderas enemigas.



LA EVOLUCIÓN DEL ROL ON LINE

Dos de los creadores de Everquest presentan nuevos proyectos

Brad McQuaid y Jeff Buttler, dos de los creadores del universo persistente *EverQuest*, han abandonado la compañía Verant Interactive. Una vez editada la última expansión del juego, *Shadows of Luclin*, estos dos veteranos programadores han optado por crear un pequeño estudio y empezar de cero. Su intención es reunir hasta 30 profesionales para trabajar en proyectos que nada tengan que ver con *EverQuest*.

En su comunicado oficial, McQuaid y Buttler destacan que ha llegado el momento de desarrollar juegos "con una interfaz más sencilla y que apelen a un público mucho más amplio". Según Buttler, "eso nos hace pensar en un proyecto multiplataformas, ya que creemos firmemente que los juegos de rol *on line* pueden funcionar perfectamente en consolas de nuevas generación".

CLANES DE LA RED

-(ESP)-



Sus creadores se tomaron una licencia y afirman que ESP son las siglas de Espanish Space Power, un clan de *The Moon Project.* Siguen una política de puertas abiertas, así que el único requisito para entrar en el clan es saber español. En estos momentos son ocho y todos se declaran dispuestos a ayudar a los novatos que quieran familiarizarse con las tácticas del juego. Los interesados en unirse a este clan pueden consultar su página web y entrar en contacto con cualquiera de ellos.

http://www.clan-de-tmp-esp.es.vg/

[KaoS]

Éste es un clan de reciente creación que centra todos sus esfuerzos en *Team Fortress Classic.* Sus 12 integrantes llevan poco tiempo juntos, pero aseguran que su experiencia como jugadores es muy amplia. A medio plazo, tienen intención de participar como clan en las ligas inglesa y española de *TFC.* Puedes ingresar en el Kaos sin necesidad de superar pruebas de acceso, ya que su web incluye una sección especial donde se enseña a jugar a los novatos.

http://www.iespana.es/klankaos

SIN PRISA PERO SIN PAUSA

Shadowbane entra en su segunda fase de pruebas



Shadowbane, juego de rol *on line* múltiple que está desarrollando Wolfpack Studios, ha alcanzado ya la fase de pruebas avanzadas. Por el momento sólo los jugadores norteamericanos que presenten la solicitud y sean seleccionados por la compañía pueden participar en el proceso de testeo. La primera fase estaba orientada al desarrollo de los personajes, y en esta ocasión se pondrá a prueba la interacción con el mundo de Aerynth y las posibilidades estratégicas que ésta va a proporcionar.

Los jugadores que sean seleccionados podrán colaborar en la creación de los entornos físicos del juego diseñando castillos u otros tipos de edificios. Si Wolfpack cumple con las previsiones, es muy probable que ésta sea la última fase de pruebas y el juego esté colgado de Internet incluso antes de primavera.

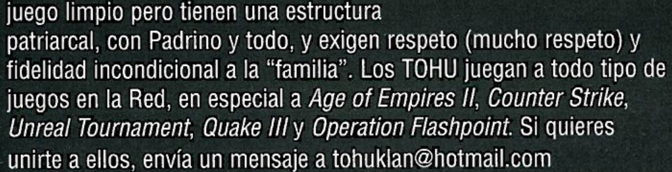
¿BUSCAS UNA ALTERNATIVA?

Mimesis Online puede descargarse de su web oficial

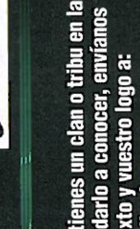
Mimesis Online, juego de rol de Tanhauser Gate, está acabado y a la espera de que los jugadores vayan poco a poco poblando su universo. Se trata de un título multijugador *on line*, aunque no localizado en un mundo de fantasías mitológicas, sino en lo que queda de un universo futurista devastado. Los jugadores serán los supervivientes de un cataclismo cósmico que ha provocado que varios planos de realidad coexistan en condiciones extrañas y muy, pero que muy peligrosas. El juego ocupa 498 MB y lo puedes encontrar en: www.thgate.com/fin/. La descarga es totalmente gratuita, pero para jugar a *Mimesis Online* es necesario pagar una cuota mensual de 9,95$.



El uso de la cámara en tercera persona sirve para evitar sorpresas desagradables.



TOHU CLAN



A los chicos del TOHU KLAN no les falta sentido del humor, pero mucho ojo con ellos. El suyo es el primer y único clan que funciona según el código mafioso de la Cosa Nostra. Abogan por el juego limpio pero tienen una estructura patriarcal, con Padrino y todo, y exigen respeto (mucho respeto) y fidelidad incondicional a la "familia". Los TOHU juegan a todo tipo de juegos en la Red, en especial a *Age of Empires II*, *Counter Strike*, *Unreal Tournament*, *Quake III* y *Operation Flashpoint*. Si quieres unirte a ellos, envía un mensaje a tohuklan@hotmail.com

http://tohulclan.iespana.es/

Si tú también tienes un clan o tribu en la Red y quieres darlo a conocer, envíanos un pequeño texto y vuestro logo a: gamelive@ixoiberica.com



Febrero en HastajuegO

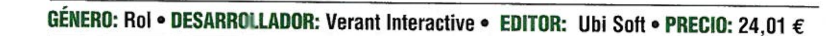
Por Hastaj_delux

Sólo quedan unos días para que se acabe el Quizz con el que hemos querido celebrar el primer aniversario de Hastajuego y en el que, como premio por vuestra participación, tenemos más de 100 juegos que vamos a sortear entre todos los participantes.

Son cien juegazos que vienen de la mano de Codemasters, Electronic Arts, FX Interactive, Microsoft, Planeta DeAgostini, Proein, Ubi Soft, Vivendi Universal Publishing Ibérica y Zeta Games, y alguno puede ser para ti.

Pero Febrero no sólo marca el fin de nuestro primer año on-line, es el primer mes de una nueva etapa en la que además del Hastajuego de siempre, podrás disfrutar de nuestro "Drugstore" en el que encontrarás todo lo que un Gamer puede desear: accesos VIP (Very Important Player) a nuevos y potentes servidores con toda la potencia biprocesador, con un ancho de banda de lujo y la posibilidad de descubrir juegos exclusivos, alquiler de servidores y lo más revolucionario del momento: "Games Bank" para alquilar 5 juegos durante 4 meses por menos de lo que te cuesta un juego completo... ¡Y sin salir de casa, porque los recibirás en 72 horas por mensajero! Menudos títulos te llevarás con el primer pack: ¡Alone in the Dark IV, Unreal Tournament, Desperados, Driver y Supreme Snowboarding! Disfruta esta nueva posibilidad que te ofrecemos. Sólo necesitas una conexión a Internet!

Nuevas opciones, nuevos concursos y también nuevos torneos con la primera Liga de Ajedrez Hastajuego, que se disputará entre el 11 de febrero y el 3 de marzo. Sólo hay 64 plazas, así que habrá que espabilarse para ser uno de los primeros inscritos para jugar y ganar como sólo se hace en www.hastajuego.com.



GÉNERO: Rol • **DESARROLLADOR:** Verant Interactive • **EDITOR:** Ubi Soft • **PRECIO:** 24,01 €

EVERQUEST
The Shadows of Luclin

***EverQuest* sigue siendo el mundo persistente on line con más aceptación actualmente.** En Verant lo saben y tampoco olvidan que para mantener esa posición de privilegio hay que ofrecer novedades. **Una expansión que aporte nueva sangre cada medio año es su apuesta.**

Por J. J. Cid

EverQuest debe ser uno de los juegos a los que más horas de ocio he dedicado. Como todos los jugadores de *EQ*, soy consciente de que su jugabilidad es bastante limitada, pero siempre encuentro un nuevo motivo para seguir inmerso en Norrath. Para ser exactos, desde la aparición del juego de Verant, son tres los motivos que aseguran a *EQ* un lugar preferente en mi disco duro: tres expansiones, a cual más oportuna, que renovaron mi fidelidad al universo de Verant justo cuando me planteaba desconectar del juego y pasarme a cualquiera de las alternativas que han ido apareciendo en el último par de años.



Por mucho Señor de las Bestias que te creas, no todas las criaturas se rendirán a tus pies.



La niebla verde da a nuestro mago un aspecto pintoresco.

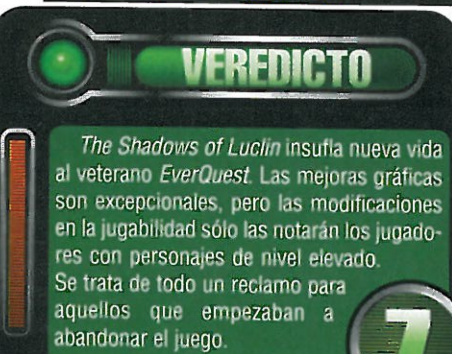
Esplendor gráfico

La nueva inyección de savia es *The Shadows of Luclin*, que no sólo añade a Norrath nuevas zonas, misiones y monstruos, sino que dota al juego original de un nuevo motor gráfico capaz de representar este universo como nunca antes lo habías visto. Cuando instalas *The Shadows of Luclin*, los escenarios pasan a tener nuevas texturas en alta resolución que mejoran ostensiblemente el aspecto de todos los rincones de *EQ*. También se ha incrementado la cantidad de polígonos en el modelado



FICHA TÉCNICA

Procesador y memoria		aDeSe +13
Mínimo: PII 400; 256 MB de RAM		
Recomendado: PII 450; 512 MB de RAM		
Posibilidades gráficas	**No**	**Sí**
Sin tarjeta 3D	✓	
Direct 3D		✓
Open GL		✓
Multijugador		
Internet	Número de jugadores ilimitado	
Idioma	Textos de pantalla: inglés	Voces: ✗
Cuota mensual	9,86 dólares	



VEREDICTO

The Shadows of Luclin insufla nueva vida al veterano *EverQuest*. Las mejoras gráficas son excepcionales, pero las modificaciones en la jugabilidad sólo las notarán los jugadores con personajes de nivel elevado. Se trata de todo un reclamo para aquellos que empezaban a abandonar el juego.

7



Un ejemplo de cómo puede configurarse el aspecto de los personajes.



No, esto no es el zoo. Es Luclin, territorio de nobles felinos.

de todos los personajes y de la mayoría de los enemigos. Ahora el aspecto de los personajes puede personalizarse mucho más modificando el vello facial (es curioso ver a elfos con barba), el color de pelo y el color de ojos. Hay que destacar sobre todo el aspecto felino de los personajes de la familia Val Shir, que ya constituye un aliciente en sí mismo para echar una partida a *EverQuest*.

Pero como era de esperar, todo este esplendor gráfico tiene un precio. Los requisitos para que el juego corra a máxima potencia son descomunales. Siempre existe la posibilidad de adaptar el entorno para funcionar en maquinas más modestas, pero en ese caso esta expansión pierde gran parte de su fuerza y puede resultar incluso decepcionante.

Con The Shadows of Luclin, los escenarios pasan a tener nuevas texturas en alta resolución

¿Hay algo más?

No hay duda que el punto fuerte de esta expansión es su aspecto gráfico, pero seguro que los usuarios de *EQ* esperan algo más que les induzca a seguir pagando religiosamente su cuota mensual. El concepto que ha hecho de *EQ* lo que es hoy no es un diseño de juego flexible que ofrezca a cada jugador la oportunidad de crear un personaje único (más bien peca de lo contrario). Es en este concepto en el *The Shadows of Luclin* pone más énfasis, y por eso ofrece al jugador gran cantidad de nuevos objetos, nuevos retos e incluso una nueva profesión. A las ya conocidas se ha añadido la de Señor de las Bestias. Otro detalle que se ha incluido es la posibilidad de adquirir caballos y utilizarlos como medio de transporte. Esto te ahorra mucho tiempo a la hora de recorrer las largas distancias que separan los lugares de interés de Norrath. También van de maravilla para huir de algunos enemigos indeseables.



Puedes modificar tu rostro en cualquier momento.

Pero quizás lo que más se agradezca entre los jugadores veteranos es lo que en Verant han denominado "progresos complementarios". Este nuevo sistema permite a los jugadores con personajes de nivel superior a 50 personalizar aún más su alter ego en Norrath. Muchas de estas mejoras aún no han sido desveladas, pero podrán ir desde títulos para personajes a modificaciones exclusivas en las habilidades de una clase. Pero para jugadores que empiecen o aquellos que quieran comenzar con un Van Shir, este sistema de recompensas queda en segundo término al ser obligatorio superar un nivel tan elevado. Y es que para llegar hasta allí tienes que pasar muchos meses conectado a *EQ*.

Puede que para muchos jugadores todas estas modificaciones no resulten pretexto suficiente para continuar en Norrath. El concepto final del juego no ha cambiado y sigue reduciéndose a combatir para seguir avanzando. Aun así, cuando creía que me estaba curando de la fiebre de Velius, he caído de nuevo bajo el influjo de *EQ*. La luna de Luclin y el aspecto felino de algunos de sus habitantes han tenido la culpa.



¡Vaya tigresa! Nos preguntamos qué se pondrá encima cuando tenga frío.

PAGA Y JUEGA

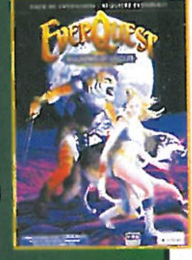
El Pay per Play (Paga por jugar) es un concepto aún extraño entre muchos. Aun así, basta con echar cuentas para darse cuenta de que disfrutar del universo de Norrath durante un año es caro, aunque no prohibitivo. Esto es lo que necesitaría un recién llegado:



EVERQUEST

Imprescindible. Ahora está en línea económica a un precio de menos de 3.000 pesetas. Incluye un mes de juego gratis. 18.00

THE SHADOWS OF LUCLIN



Mejora el apartado gráfico del juego original. Además, te ahorrará una considerable cantidad de tiempo actualizando el juego. 24.01

CUOTA MENSUAL



Mejor acogerse a este tipo de cuota, ya que así podrás darte de baja si no te convence. 9, 86 dólares

COSTE TOTAL PRIMER AÑO DE JUEGO: 177,49

GENERATIONS ARENA

Por S. Sánchez

Un *mod* en fase alfa que destaca más por su extraordinario potencial que por su presente. *Generations Arena* es un producto para nostálgicos de los juegos de id Software. Elige entre una de las cinco clases disponibles, cada una con sus armas específicas, y combate en la arena definitiva.



En partidas de muchos jugadores, escoltar al que lleve la bandera se hace prácticamente imposible.



FICHA TÉCNICA

GÉNERO	Acción
WEB	www.planetquake.com/wirehead/generations/index.asp
JUGADORES	LAN 16 Internet 16



VEREDICTO

Uno de los más completos *mod* para *Quake* que existen en la Red. Todavía es pronto para disfrutar de, por ejemplo, un arsenal con efectos convincentes, pero ya permite disfrutar de un duelo equilibrado entre los personajes más atractivos de la historia de la acción en primera persona.

7

Te estamos hablando de un *mod* para *Quake III: Arena*, así que para jugar con él es necesario que antes instales la última actualización de este juego, la *point release* 1.31, que encontrarás en uno de los CD de este mes de la revista. Una vez descomprimido el *mod* en la carpeta donde tienes instalado *Quake 3*, ya estás listo para poder disfrutar de *Generations Arena*.

En la ventana principal de *Quake 3*, verás la opción MOD, que es donde se encuentra instalado *Generations*. Al ejecutarlo aparecerá una interfaz muy parecida a la de *Team Arena*. Aquí debes tomar tu primera decisión relevante: elegir con qué tipo de personaje compites.

Los soldados que puedes escoger son todo un homenaje a títulos pioneros de la acción en primera persona. Aquí están los Earth Soldiers, sacados de *Wolfenstein 3D*, los Warriors de *Doom*, los Slipgaters que tan desapercibidos pasaban en el primer *Quake*, pese a su mezcla de armas clásicas y futuristas, y también los sucesores de estos últimos, los temibles y siempre bien armados Strogg Troopers. Pero las verdaderas estrellas de esta función especialmente dedicada a veteranos y nostálgicos son los extraordinarios Arena Gladiators, guerreros que vieron la luz por primera vez en las feroces bacanales de *Quake 3*.

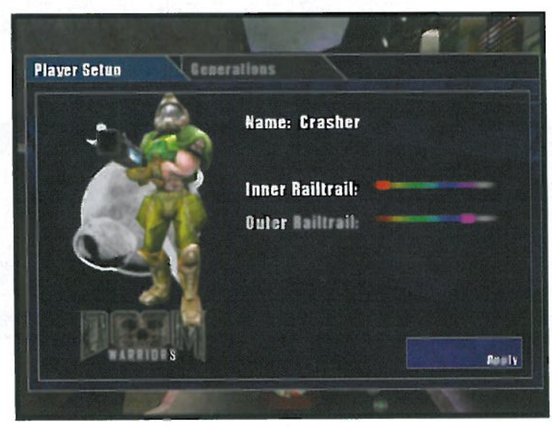
Como en un museo

La gracia del *mod* es que no se trata simplemente de una colección de skins que permite

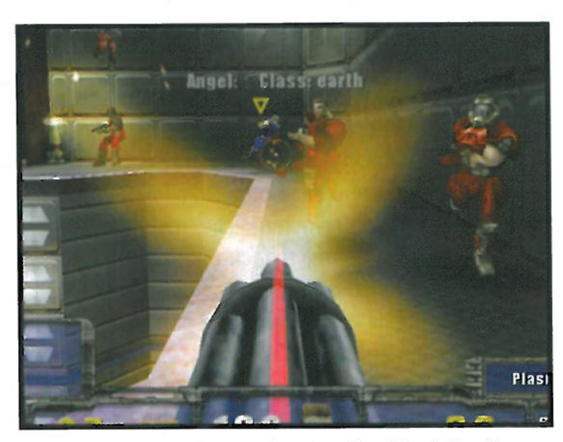


Tu deber es proteger la bandera. Y hacerlo, siempre que se pueda, con una sonrisa en la boca.





Un paseo nostálgico por la historia de la acción en primera persona.


Gracias a los colores rojo y azul, sólo deberás preocuparte de la clase del enemigo.

jugar a lo mismo con personajes y armas distintos a los habituales. No, *Generations* es un divertido repaso a la historia del género que ha exigido cierto trabajo de investigación a sus creadores, ya que cada tipo de personajes cuenta con su propia física, y ésta es lo más fiel posible a la que tenía en su juego de procedencia.

Generations es un divertido repaso a la historia del género que ha exigido cierto trabajo de investigación

De todos modos, han sido necesarios algunos ajustes para que puedan competir equilibradamente. Por ejemplo, los Doom Warriors son tremendamente rápidos, pero su sistema de armadura es el más débil, justo lo contrario que los Earth Soldiers. En cuanto a la física en sentido estricto, los Slipgaters tienen una agilidad excepcional que les permite cambiar de velocidad e incluso de dirección en pleno salto.

Cada clase cuenta con su propio arsenal. Es realmente divertido volver a utilizar la ametralladora de clavos, el lanzallamas o el hacha como ya hicimos antaño. Pero quizás aún mejor es encontrarte con que es posible atacar con hasta 40 armas distintas siempre que en la partida haya personajes de todas las clases.

Quizás esto sea un poco difícil de imaginar cuando se está acostumbrado a jugar en arenas donde las armas son iguales para todos, pero los autores de la modificación han tenido una idea ingeniosa: cada arma que encuentres tendrá un aspecto diferente para cada una de las razas. En la práctica, todos los personajes disponen de un arsenal más o menos equivalente, pero las diferencias son lo bastante sutiles como para que la elección de la raza depende sobre todo de tus preferencias y la forma en que te guste plantear las partidas.

Algo parecido pasa con los *power up*. La mayoría coinciden con los que aparecían en *Quake 3*, pero algunos han sido modificados y en ocasiones funcionan de forma distinta según la clase del que los recoja. En concreto, el poder especial de invisibilidad afecta de diferente manera a cada tipo de personaje: algunos desaparecen totalmente, mientras que a otros se les ve el arma que empuñan. El llamado paquete Berzarker, además de actuar como botiquín, es también una inyección de adrenalina que potencia los ataques a grupos.

Con sus propias armas

Generations Arena tiene un argumento bastante complejo, aunque del todo irrelevante a la hora de jugar. En esencia, recoge el punto de partida de *Quake 3: Arena*: los mejores gladiadores de la galaxia han sido atrapados y combaten entre ellos por toda la eternidad.



Podrás echar un rápido vistazo a tu inventario para elegir el arma que más te convenga.

En *Generations* siguen atrapados en su infierno de violencia festiva, pero al menos tienen el consuelo de poder echar mano del arsenal que tuvieron en su vida anterior. Así que siguen a lo suyo, pero esta vez se les ha hecho una pequeña concesión para que al menos se sientan como en casa.

En cuanto a los modos de juego, por el momento son los mismos que en *Quake 3*, aunque está previsto que se añadan más con el tiempo, ya que el mod todavía sigue en fase Alfa, pese a ser ya completamente jugable. Pronto te informaremos de cómo va evolucionando y qué es lo que da de sí en próximas fechas esta sugerente y curiosa modificación.



SONIDO DE SOBREMESA

Creative Labs pone la tarjeta de sonido en tu escritorio



La SoundBlaster Extigy de Creative Labs es la primera tarjeta de sonido que vas a poder tener sobre tu escritorio. Se conecta al ordenador a través del puerto USB e incluye varios puertos de conexión compatibles con casi todo tipo de dispositivos analógicos o digitales. La nueva tarjeta tiene soporte para sonido Dolby 5.1. Por sus características, resulta ideal para aquellos que tengan un ordenador portátil, pero también dispone de un decodificador Dolby interno que la hace compatible con reproductores de DVD externos al PC. La tarjeta ofrece la reproducción en 24 bits y 96 KHz, así que la alta fidelidad está garantizada. Este producto acaba de ser comercializado en Estados Unidos a un precio de 150 dólares y muy pronto estará en España.

LA UNION HACE LA FUERZA

Hercules llega a un acuerdo con ATI

Hercules y ATI han llegado a un acuerdo de colaboración para producir tarjetas que compitan en pie de igualdad con los productos de nVidia. Hercules piensa sacar partido al excelente rendimiento de los chips de ATI (utilizan un procesador Radeon 8500 DV) en todo tipo de aplicaciones multimedia.

Desde que se hizo con el control de 3Dfx, nVidia controla una importante cuota del mercado de tarjetas gráficas.

Hercules es hoy por hoy su único competidor de envergadura y tal vez el pacto con ATI permita que a medio plazo se diversifique la oferta y bajen algo los precios, lo que sería una excelente noticia para los jugadores.

CORTA VIDA AL GEFORCE 3

El nuevo nForce abre las puertas a una nueva generación



La próxima generación de tarjetas gráficas de nVidia está al caer. Ya ha salido al mercado la nueva gama de procesadores gráficos de la empresa norteamericana. Estos procesadores servirán de base para la siguiente hornada de tarjetas, que se llamaría GeForce 4 Titanium. Se espera que el procesador de este producto de novísima generación alcance los 300 MHz y los 128 MB de memoria, aunque es muy probable que el fabricante retrase su salida al mercado para evitar que caigan los precios de la GeForce 3.

TARJETA 3D ATI RADEON LE

ATI tiene lista una versión a muy buen precio

La nueva tarjeta de ATI, la Radeon 8500 en versión LE, no va a venderse como complemento, pero sí como parte integrante de equipos nuevos. Es un poco más lenta que la Radeon 8500 normal, pero resulta mucho más económica (402,08 €).

Esta tarjeta y su versión más modesta, la Radeon 7500 (227,78 €) ofrecen la mejor relación calidad precio del mercado en tarjetas gráficas. La Radeon 8500 LE utiliza una velocidad de 250 MHz para el procesador y 250 MHz para la memoria. A pesar de la pérdida de entre un 5 y 10% de las prestaciones básicas de la versión normal, se sitúa ampliamente por encima de una GeForce 3 Ti 200, cuyo precio es muy similar. De momento, la tarjeta sólo está disponible para venta en equipos nuevos, así que ten en cuenta esta opción si piensas cambiar de PC.

PACTO EN LA CUMBRE

Elsa Gladiac adopta el GeForce 3



Sin duda el tirón de nVidia se nota entre los fabricantes de tarjetas gráficas. Elsa ha incorporado el chip GeForce3 Ti 200 a su Gladiac 721TV-Out. La tarjeta está especialmente concebida para el juego y las prestaciones multimedia. Utiliza el motor nFinite FX para generar todo tipo de efectos y está equipada con 64 MD de memoria DDR a una velocidad de 400MHz. También incorpora un excelente sistema de anti-aliasing en altas resoluciones y una salida para el televisor. De este modo, Elsa ha ampliado su gama de tarjetas destinadas al uso doméstico y especialmente para los amantes del ocio interactivo. Si compras la nueva Gladiac, te llevarás a casa como regalo el juego *Giants: Citizen Kabuto.*

BAZAR DIGITAL



BOARD X

No se trata de un periférico de adultos sino una tabla de snowboard cibernética que Yahoo! ha incluido en su gama de periféricos. Probablemente la cosa te suene a otras palataformas, pero ahora lo podrás disfrutar en tu PC. Utiliza la conexión USB para una rápida configuración. Además, la tabla va equipada con un mando de 12 botones configurables para poder controlar el juego sin apearte.

Precio: 107,58 €

RECEIVERSYSTEM DR BOX 1

Tras este nombre se esconde un potente receptor de radio digital con todas las ventajas de este tipo de emisiones. Lo puedes conectar a tu equipo de música o a tu PC a través del puerto USB. Con él podrás recibir con total nitidez emisiones tanto de radio como de datos. Conectado a tu PC, puedes almacenar las recepciones en archivos MP3 o Wave entre otros.



Precio: 489 €

RUMBLEFX FORCE FEEDBACK HEADPHONES

Como podrás adivinar, se trata de unos auriculares con Force Feedback. Con ellos, podrás percibir la presencia de tus enemigos incluso antes de verlos. Utiliza un subwoofer para transmitir los efectos de los juegos e incorpora controles para la vibración y el volumen en el cable. Eso sí, tendrás que añadirle un par de pilas para que funcione.

PRECIO: Por determinar

Predator TH400

Trust amplia su gama de joysticks con este periférico digital. El Predator TH400 cuenta con palanca de aceleración y con un sombrero en la empuñadura que permite controlar los cambios de perspectiva en simuladores de vuelo. También dispone de funciones de centrado automático y la opción de calibrado externo del joystick. Se conecta al ordenador a través del puerto USB.

Precio: 14,63 €



NUEVAS TECNOLOGÍAS ÓPTICAS

¿Cuál es el mejor ratón para los coleccionistas de *frags*?

Los coleccionistas empedernidos de *frags* reprochan a los ratones ópticos su lentitud y falta de precisión. Por suerte, los dos fabricantes más importantes, Microsoft y Logitech, han sacado al mercado dos nuevas tecnologías que rompen tópicos.

El coleccionista de *frags* necesita un ratón que sea a la vez muy preciso y veloz. Al jugar a *Quake* o a *Red Faction* no debe existir ninguna imprecisión ni latencia. Si no, "sayonara, baby". Si, además, este ratón óptico pudiese evitar atascarse, gastarse y romperse, nos acercaríamos al ideal. En principio, los ratones ópticos responden a estas expectativas, pero desde su lanzamiento la comunidad de coleccionistas de *frags* se opusieron a ellos argumentando que su capacidad de reacción no era suficiente. No es de extrañar que en poco tiempo muchos de los jugadores empedernidos compartieran esa opinión. Algunos incluso afirmaban que era necesario "sentir la bola" para ser lo más eficaz posible.

NOMBRE: Intellimouse Optical
FABRICANTE: Microsoft
CARACTERÍSTICAS: Captador óptico de 400 dpi y 6.000 img/s, diseño ambidiestro, cuatro botones, rueda, conexión USB/PS2
PRECIO: 45,98 €

Pero centrémonos en la tecnología de estos aparatos. El captador del ratón óptico es, de hecho, una cámara rudimentaria que toma muestras de la superficie sobre la que se desliza de manera parecida a un negativo de fotografía. Estas muestras son comparadas y así el ratón calcula su posición y desplaza el puntero. Se trata de un concepto que fue inventado por Agilent Technologies, que abastece de captadores casi todo el mercado de ratones ópticos.



NOMBRE: Intellimouse Explorer 3.0
FABRICANTE: Microsoft
CARACTERÍSTICAS: Captador óptico de 400 dpi y 6.000 img/s, diseño para diestros, cuatro botones, rueda, conexión USB/PS2
PRECIO: 59,07 €

La primera versión, todavía utilizada por la mayoría de fabricantes a excepción de Logitech y Microsoft, ofrece una resolución de 400 dpi (dots per inch, puntos por pulgada) y realiza 1.500 muestras por segundo. Objetivamente, esta tecnología tiene sus limitaciones en casos extremos cuando se juega, por ejemplo, a *Quake 3*: si se realiza un movimiento muy largo, luego una detención repentina para comprobar la precisión y se produce un pequeño error en la interpretación de la superficie, el jugador notará una latencia o una falta de precisión. Éste es el motivo por el cual los fabricantes han buscado una solución que dé más fiabilidad a los ratones ópticos.

Más preciso...

Actualmente Logitech utiliza el nuevo captador Agilent que duplica la resolución, con 800 dpi y 2.000 muestras por segundo. La resolución es, de hecho, bastante simple de comprender. El ratón divide cada 2,45 cm en 800 puntos de referencia. Cuanto más elevada es la cifra, el ratón es

más preciso. Los ratones Razor habían alcanzado los 2.000 dpi pero ¿es esto realmente efectivo? Evidentemente no. El umbral de percepción de estos ratones se sitúa entorno a los 600 dpi, así que Logitech, con 800 dpi, ya ha conseguido situarse por encima de lo perceptible.

... o más rápido

Microsoft fabrica sus propios captadores y ha elegido otra vía. La resolución queda intacta a 400 dpi, pero el número de muestras por segundo alcanza las 6.000. Este valor es esencialmente el origen del aumento de su velocidad de reacción. Evidentemente, los nuevos ratones Microsoft deberían tener una latencia nula. Pero esto no es tan simple. De hecho, precisión y capacidad de reacción son el resultado conjugado de la resolución y del número de muestras. Sólo la práctica podrá determinar quién tiene razón.

En cuanto al mito de que la bola es necesaria, es evidente que ocurre más bien al revés, ya que su frotamiento contra los rollos provoca falta de precisión, sobre todo si el ratón está sucio. Olvida también el ratón inalámbrico, ya que su latencia es aún demasiado importante para los juegos de acción o al menos eso dicen los fabricantes.

Para finalizar, un pequeño consejo práctico. Si tienes un ratón de bola, utiliza una alfombrilla un poco rugosa y limpia regularmente con alcohol los ejes interiores encargados de sujetar y transmitir el movimiento de la bola. La alfombrilla es aconsejable para una mejor adherencia y evitar riesgo de errores debidos a una superficie demasiado deslizante o, en el caso de los ópticos, reflectante.

Olvídate de la bola, ya que estos ratones ópticos son rápidos y precisos

Ratones Microsoft

Son dos los que se reparten los favores de los jugadores, el Intellimouse Optical y el Intellimouse Explorer 3.0. Cuidado, no dejes que te enchufen un viejo ratoncito. En alguna parte de la caja debe indicar que utiliza una tecnología de 6.000 muestras por segundo.

Aunque es fácil reconocer el Explorer por su forma y por el calificativo 3.0, el Optical es realmente similar. Los dos ratones disponen de la misma tecnología y, después de probarlos, nos han convencido plenamente. No existe latencia y la precisión también es excelente. Quizá aún es posible una mejora de precisión en los pequeños movimientos, como en el punto de mira en *Red Faction*, pero es mínimo.

Los zurdos preferirán el ambidiestro Optical. Su forma es neutra y su revestimiento, ligeramente rugoso, se adapta bien a la palma de la mano, incluso cuando las secreciones de las glándulas sudoríparas afloran tras horas de juego. Globalmente, es la mejor elección. Ahora bien, si en un principio te atrae más la ergonomía esférica del Explorer, no lo dudes. Ambos están equipados con cuatro botones de una suavidad ejemplar y una rueda idónea.

Los ratones Logitech

El Wheel Mouse Optical es el modelo de gama baja y el ratón más asequible con la nueva tecnología. Su forma es apta para ambidiestros y conveniente para todo tipo de manos. Quizá posea la forma ideal para el coleccionista de *frags* empedernido. Es pequeño, ligero y bastante plano. Se adapta bien a la mano y otorga una respuesta a los movimientos casi perfecta. La tecnología 800 dpi y 2.000 muestras da evidencias de ello. Es extremadamente preciso, pero no tan veloz como el de Microsoft. De todas formas, algunos jugadores no han notado ninguna diferencia, ya que ésta sólo es perceptible cuando se realizan grandes movimientos seguidos de una súbita parada en seco.

El Wheelmouse se conforma con dos botones, pero ¿quién necesita más? Son muy suaves y la rueda, un poco más dura, también es muy precisa. Existen dos modelos: uno de ellos, una edición especial de color rojo muy bonito, no puede dar lugar a confusión, ya que sólo existe en tecnología 800 dpi, pero ten cuidado con el modelo estándar azul porque también se utiliza ese diseño en el ratón de menor resolución. En el que nos interesa aparece una sigla X2 que permite reconocerlo.

El otro modelo de Logitech representa realmente un caso aparte. El Dual Optical está provisto de dos captadores que trabajan en paralelo. Esto no aumenta la resolución, pero disminuye los riesgos de errores en la interpretación de coordenadas. Y, efectivamente, es imposible encontrar un defecto. Es el ratón más preciso del mercado. Uno se da cuenta de ello cuando utiliza el punto de mira en *Wolfenstein*. Aunque la velocidad de reacción es muy buena, es un punto menor que la que ofrece Microsoft. La forma es ergonómica, aunque excluye a los zurdos. Además, dispone de tres botones suaves y precisos y la rueda de desplazamiento vertical es muy agradable al tacto.

Decidirse entre el Dual o los ratones de Microsoft es difícil. Las diferencias entre ellos al jugar son mínimas. De hecho, estamos ante un empate técnico y dependerá más de los pequeños detalles que valores y tus gustos el que te inclines por uno u otro. Pasarse a un ratón óptico ya tiene más ventajas que inconvenientes.

NOMBRE: Dual Optical
FABRICANTE: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Dos captadores ópticos de 800 dpi y 2.000 img/s, diseño para diestros, tres botones, rueda, conexión USB/PS2
PRECIO: 59,19 €

NOMBRE: Wheelmouse Optical
FABRICANTE: Logitech
CARACTERÍSTICAS: Captador óptico de 800 dpi y 2.000 img/s, diseño ambidiestro, cuatro botones, rueda, conexión USB/PS2
PRECIO: 48,04 €



MÁS DDR PARA EL PENTIUM 4

Chipset i845D: la solución de Intel

Tras el lanzamiento del Pentium 4, Intel sólo apostaba por la RAMBUS, más rápida que otros tipos de memoria pero de precio tirando a prohibitivo. Ahora por fin tenemos alternativa: el i845D, un flamante chipset con memoria DDR.

6

NOMBRE: i845D
FABRICANTE: Intel
CARACTERÍSTICAS: Chipset para procesador Intel Pentium 4, soporte de memoria DDR a 200 y 266 MHz, controlador UDMA 100, hasta cuatro puertos USB, AGP 4x, controlador de módem y audio.
PRECIO: MSI 845 Ultra y Abit BD7 193,90 €

Hace ya varios meses del lanzamiento del i845 (sin la "D"), un chipset destinado a los procesadores Pentium 4 que permite asociarlos a la memoria SDRAM. Esta plataforma tiene ventajas evidentes, ya que las placas base que combinan el P4 con la SDRAM resultan mucho más accesibles que aquellas que utilizan el P4 y la RAMBUS. Por desgracia, las prestaciones del i845 no están realmente a la altura de chipsets como el P4X266 o el SIS645, que administran la memoria DDR.

Para el nuevo chip, Intel no se complica la vida, ya que el i845D recupera exactamente el mismo diseño que el primer i845. El Northbridge, que administra el flujo de datos entre el procesador, la memoria y el puerto AGP, continúa siendo Intel 82845. Pero esta vez acepta el uso de la memoria DDR. Con el i845D puede alcanzar los 200 o 266 MHz, así que podemos utilizar los módulos de memoria DDR PC1600 o PC2100. No obstante hay que matizar que no soporta los módulos a 333 MHz (PC2700). Así pues, el chipset SIS645 conserva su frecuencia. El Southbridge no ha padecido ningún cambio. Se trata del Intel 82801BA, dispone de un controlador IDE UltraDMA100 y gestiona cuatro puertos USB al igual que el anterior.

Abit propone la placa base BD7, que hará las delicias de los amantes del *overclocking*.

En las pruebas

Como de costumbre, MSI ha sido el primero en presentar una placa base dotada con el nuevo chipset i845D. El 845 Ultra utiliza un Socket 478 y ofrece tres emplazamientos para los módulos de DDR. Además de la ranura AGP, de las cinco ranuras PCI y de la ranura CNR, la placa base está dotada de cuatro puertos USB, dos integrados y dos externos. Opcionalmente, la 845 Ultra puede incluir un controlador RAID, el PC2PC (conectado en red a dos PC a través de la USB) y también la SmartKey para proteger el acceso a tu PC.

La placa base se ha revelado como bastante estable durante todas nuestras pruebas. Además hemos podido probar la BD7 de Abit, que también es estable. Dispone de un Socket 478 pero sólo propone dos emplazamientos de memoria. Incluye seis puertos USB integrados, así como una ranura AGP, seis ranuras PCI y una ranura CNR. En términos de cualidades técnicas, el i845D de Intel no se desmarca de la competencia. La tabla de rendimientos muestra que es el SIS645 el que más destaca en cualquier tipo de banco de pruebas. Además, las placas base basadas en i845D deberían ser más caras que las que se basan en el SIS645. Los chipsets SIS645 y P4266 constituyen de momento la mejor opción.



RENDIMIENTOS (en un P4 2 GHz, tarjeta GeForce 3)	Intel i845	Intel i845D DDR	Via P4X266 DDR	SIS 645	Intel i850
Memoria	SD-Ram a 133 MHz	266 MHz	266 MHz	DDR a 333 MHz	RD-Ram a 400 MHz
Sandra (acceso a la memoria en MB/s)	660	1.132	1.129	1.236	1.574
Quake 3 a 1.024 x 768 x 32 (img/s)	196	196	199	202	202
Unreal Tour. a 1.024 x 768 x 32 (img/s)	43	47	49	49	50
Sysmark 2001 (índice)	158	170	170	172	174

TÓCALA OTRA VEZ, TRUST

Una solución 5.1 a precio razonable



Hay muchos equipos de altavoces y tarjetas con el estándar Dolby 5.1, pero no siempre resultan asequibles. El fabricante holandés Trust propone una solución a un precio más que razonable. La tarjeta Sound Expert Digital Sorround 5.1 está compuesta por dos componente. Por un lado está la tarjeta en sí, que va conectada a un puerto PCI, y por otro se encuentra un rack de expansión que contiene las conexiones digitales (SPDIF) de 24 bits tanto coaxiales como ópticas.

Las dos tarjetas van conectadas entre sí por un pequeño cable plano. No obstante, si no piensas utilizarlo, puedes dejarlo aparcado para mejor ocasión. El hecho de que te ocupe una de las ranuras traseras del ordenador puede ser un inconveniente si eres de los que tienen todos los puertos ocupados, pero éste es el precio que debes pagar por la decodificación Dolby 5.1.

En la tarjeta en sí encontrarás los mini-jacks para conectar los altavoces, el micrófono y una entrada de audio. También cuenta con un puerto de 15 pines para insertar un joystick. La instalación es realmente sencilla y no necesitas el software que lo acompaña, llamado Audio Rack, para empezar a disfrutar del sonido 3D. Sin embargo, instalarlo no es una mala idea, ya que permite la gestión absoluta de la tarjeta con controles de volumen, configuración de los altavoces del escritorio y la posibilidad de incorporar efectos a la reproducción.

La tarjeta soporta Direct Sound 3D, A3D, HRTF y EAX, y es capaz de convertir audio analógico a digital y viceversa. La SE Digital Sorround 5.1 funciona perfectamente en los juegos y dispone de una excelente separación de canales. Sin duda, si quieres pasarte al Dolby 5.1 a un precio razonable, ésta es una opción a tener en cuenta.

Rodéate de sonido

De poco te servirá la tarjeta si no dispones de unos altavoces para reproducir el sonido. La solución de Trust pasa por el Soundwave 2000P 5.1. Se trata de un subwoofer y cinco satélites que proporcionan sonido envolvente muy nítido. El subwoofer es el receptor de la señal a través de una clavija mini-DIN. En la caja encontrarás cables con distintas opciones. Trust ha pensado el producto para que puedas conectarlo a salidas mini-jack, RCA o mini-DIN.

Otro detalle de importancia es la longitud de los cables de conexión de los satélites, ya que pocos fabricantes tienen en cuenta que los altavoces traseros suelen estar lejos. La caja utiliza la tecnología Bass Reflex y cuenta con tres mandos en su frontal: el botón de puesta en marcha, un control de volumen y uno de tonos que afecta exclusivamente al subwoofer. De este modo, se pueden aprovechar al máximo los sonidos graves que emite. A pesar de estar construidos en plástico, apenas distorsionan o crujen a todo volumen y el sonido se mantiene nítido durante todo el recorrido del potenciómetro.

El Soundwave no es un equipo especialmente potente. Utiliza 35 W para el subwoofer y 2 W para los satélites. Tiene la suficiente potencia para llenar espacios reducidos, pero resulta insuficiente para salas de grandes dimensiones.

NOMBRE: Sound Expert Digital Sorround 5.1
FABRICANTE: Trust
CARACTERÍSTICAS: Procesador C- Media CMI8738- 6CH, salida mediante mini-jacks, conexión de entrada y salida SPDIF, puerto para juegos, compatible con A3D, Direct Sound 3D, EAX y HRFT.
PRECIO: 86,76 €

7,5



NOMBRE: Soundwave 2000P 5.1
FABRICANTE: Trust
CARACTERÍSTICAS: Altavoces 5.1, cinco satélites de una vía de 2 W, subwoofer 35 W, ajuste de volumen y bajos en el frontal, conexión mini-DIN.
PRECIO: 43,87 €

7



ATI ALL IN WONDER RADEON 8500DV

Una tarjeta multimedia en la encrucijada digital

ATI actualiza su tarjeta All In Wonder con su nuevo procesador 3D, el Radeon 8500. El fabricante no se duerme en los laureles, y este cruce entre All In Wonder y Radeon 8500 puede aspirar sin problemas al trono de las tarjetas multifunciones.

Los amantes de las 3D y del vídeo van a saltar de alegría: la nueva All In Wonder Radeon 8500 DV (AIW 8500DV) ofrece una cantidad de funciones hasta ahora sin precedentes. Además de las prestaciones 3D de alto nivel, esta tarjeta, que tiene una frecuencia de reloj inferior a la de la Radeon 8500 estándar, integra un sintonizador de TV y la posibilidad de capturar vídeo analógico y digital gracias a dos puertos FireWire. También permite utilizar el televisor como un segundo monitor. Además, el mando a distancia permite controlar todas estas funciones a gran distancia por radiofrecuencia.

El mando funciona por radiofrecuencia y permite, por ejemplo, manejar el PC desde otra habitación.

Prestaciones 3D de alto nivel

La AIW 8500DV explota un procesador Radeon 8500 a una frecuencia de 230 MHz. Éste, a su vez, está respaldado por 64 MB de memoria DDR a 190 MHz. El Radeon 8500 es el último procesador de ATI hasta la fecha y explota todas las funciones de DirectX 8.1. Su arquitectura, con cuatro unidades de tratamiento 3D, le permite obtener una tasa de relleno muy interesante, incluso al compás de la frecuencia (920 Mpíxel/s). Para solucionar el problema de velocidad de la memoria (190 MHz frente a los 275 MHz de la tarjeta Radeon 8500 estándar) utiliza la tecnología HyperZ II, capaz de incrementar hasta 11GB/s la tasa de transferencia. En este caso se traduce en una mejora de un 20% en la comunicación entre el procesador y la memoria.

El motor Smartshader, que reúne las unidades de cálculo para los píxeles y el sombreado de los vértices, es el más avanzado actualmente. De hecho, explota la versión 1.4 de los sombreados mientras que, de momento, las tarjetas basadas en los procesadores GeForce 3 aún andan en la versión 1.1. Se trata de funciones que serán utilizadas sobre todo en los juegos que aparecerán durante este año.

El Radeon 8500 gestiona también el Truform, técnica de multiplicación de los polígonos sin coste suplementario en recursos. El Truform ya se utiliza en juegos como *Half-Life*, por ejemplo, si el juego está debidamente parcheado. Los controladores, que fueron tan criticados en el momento del lanzamiento del Radeon 8500, han dado pasos de gigante, así que la última remesa ofrece un excelente nivel de prestaciones y una excelente compatibilidad con los juegos.

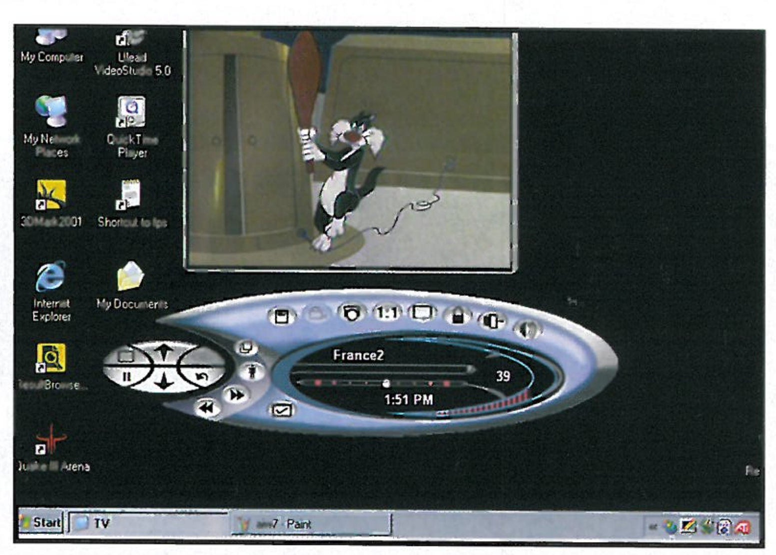
ATI parece haber aprendido de sus fracasos y pone al día sus controladores cada vez que se detecta algún problema. Visto por el lado de las prestaciones 3D, el des-

9

NOMBRE: Il In Wonder Radeon 8500DV
FABRICANTE: ATI
CARACTERÍSTICAS: Procesador Radeon 8500 a 230 MHz, 64 MB de memoria DDR a 190 MHz, sintonizador de TV digital, salida DVI-I, salidas S/PDIF, entradas y salidas vídeo compuesto y S-video, 2 puertos Fire Wire, mando a distancia por radiofrecuencia.
PRECIO: Por determinar



Una caja separada agrupa todas las conexiones para evitar que debas acceder continuamente a la parte posterior del PC.



Gracias a la función de TV a la carta, podrás ver una emisión con algo de desfase en el tiempo y así ahorrarte la publicidad.

censo de frecuencia de la AIW 8500DV se traduce en una reducción de las prestaciones, un 25% en relación a una Radeon 8500 estándar. En definitiva, los resultados de la AIW 8500DW se aproximan a los de una GeForce 3 Ti200.

Las funciones multimedia

Sin embargo, el caballo de batalla de la AIW Radeon 8500DV no son las prestaciones 3D, aunque están a la altura, sino sus prestaciones multimedia. Como sus hermanas mayores, la tarjeta permite la captura de vídeos analógicos con entradas de vídeo compuesto y S-vídeo gracias al excelente procesador Rage Theater encargado de gestionarlo.

Con un procesador Radeon 8500, esta All In Wonder ofrece unas prestaciones 3D de muy buen nivel.

El sintonizador de TV, completamente digital, es capaz de recibir 125 cadenas y ofrece una buena calidad de imagen. No obstante, es ligeramente inferior al sintonizador analógico de las versiones anteriores. Eso sí, una actualización de los controladores debería mejorar la calidad de la recepción.

Una caja con todas las conexiones posibles evita tener que acceder a la parte posterior del PC para conectar tal o cual aparato de audio o vídeo. Para mejorar la calidad de los vídeos en el PC, ATI ha puesto a punto dos técnicas reagrupadas bajo el nombre de Video Immersion II. Una consiste en un desentrelazado de vídeo y la otra ofrece una mejora de las fuentes de vídeo a 60 Hz hasta los 75Hz o más, de lo cual puede sacar partido un monitor de PC.

El software Multimedia Center 7.5 se hace cargo de todas las funciones de captura de vídeo. Además, permite codificar archivos en formato MPEG 2 y AVI utilizando cualquiera de los conversores del mercado. Pero si quieres sacar partido a todas las funciones de codificación MPEG, necesitarás un procesador a más de 800 MHz. Nuestro test sobre un Athlon XP 1800+ muestra una tasa de ocupación del procesador del orden del 60% cuando se trata de capturar imágenes de 720 x 576 de resolución en formato MPEG 2.

Las funciones de TV son impresionantes. Es posible ver una emisión con cierto desfase de tiempo aunque ésta todavía no haya acabado. Sí, esta función ya estaba presente en la All In Wonder Radeon, pero la AIW 8500DV permite ver a la vez emisiones en directo y con desfase temporal. Por supuesto, también es posible ralentizar o acelerar el visionado a costa del desfase respecto al tiempo real de emisión. Además, por fin es posible aprovechar el televisor como un segundo monitor y enviarle directamente las imágenes de vídeo o DVD.

La lectura DVD es siempre de excelente calidad con los procesadores ATI (encargado del modo de compensación y del iDCT). Esta descompresión independiente ahora encuentra todo el sentido, ya que es posible ver un DVD en la TV utilizando al mismo tiempo tu PC con normalidad. Una salida S/PDIF permite sacarle todo el partido al sonido Dolby Digital a través de un decodificador externo.

FireWire y mando a distancia

La AIW 8500DV dispone de dos conectores IEEE1394 (FireWire) que funcionan perfectamente. Uno está situado detrás de la tarjeta, mientras que el otro lo encontrarás en la caja de conexiones. Para aprovechar al máximo la captura DV, ATI proporciona el programa Ulead Video Studio 5.0, que permite efectuar el montaje en el acto y más tarde guardar el resultado en un CD o DVD.

El mando, que emplea la frecuencia de radio en lugar de los consabidos infrarrojos, permite sacarle partido a todas las funciones de la All In Wonder Radeon 8500DV e integra funciones propias del ratón. El hecho de que utilice las ondas de radio le permite ofrecer un alcance efectivo de cerca de 30 metros, así que podrás manejar desde el salón un PC que se encuentre en el despacho.

El precio de la All In Wonder Radeon 8500DV está por determinar. Hace un par de meses se fijó en 534,30 , pero es más que probable que finalmente aparezca a un precio más asequible. Evidentemente, reúne los defectos de las tarjetas todo en uno, pero ofrece una simplicidad de instalación (la tarjeta sólo aprovecha un IRQ) y de utilización fuera de lo común.



Con la AIW Radeon 8500 dispones por fin de frecuencias de refresco diferentes para el televisor y el monitor.

TERRATEC

DMX FIRE 24/96

¡Música, maestro! El verdadero sonido de 24 bits

Las tarjetas de sonido con paneles de sobremesa atiborrados de entradas y salidas intentan seducir a músicos y jugadores al mismo tiempo. Después de la Sound Blaster Platinum de Creative Labs le toca a Terratec probar suerte con su DMX 6Fire 24/96.

La DMX 6Fire 24/96 de Terratec está basada en el chip Envy 24 de ICEnsemble. Como habrás podido deducir por su nombre, es completamente compatible con el sonido de 24 bits y también con los 96 KHz. El interés de una resolución sonora como ésta se percibe particularmente cuando se quieren efectuar las más fieles grabaciones o trabajar el sonido con precisión para aplicarle efectos o filtros.

El potencial de esta tarjeta reside en sus cualidades musicales y en sus múltiples posibilidades de entradas y salidas. El panel externo previsto para esto integra conectores digitales, ópticos y coaxiales. También encontramos puertos Midi, de entrada y salida, así como una toma para auriculares con control de volumen independiente.

Como complemento, el panel cuenta también con entradas y salidas con conexiones RCA. Entre ellas, encontrarás una entrada de micro y otra, preamplificada, para los reproductores de discos de vinilo. Sin duda, toda una utilidad para los amantes del paso de los vinilos al práctico CD. Por otra parte, Terratec aporta un programa de grabación para corregir los crujidos y las imperfecciones típicos de estos discos y también encontrarás una salida analógica RCA.

Las pruebas que hemos efectuado se han revelado muy concluyentes. Los conversores de la tarjeta no presentan ningún defecto a destacar en conversiones tanto de analógico a digital como a la inversa. La gestión del sonido de 24 bits a 96 KHz es total, tanto en la lectura como en la grabación.

La DMX 6Fire 24/96 utiliza controladores ASIO para obtener un tiempo de espera del orden de 3 a 15 milisegundos con Cubase VST. La única pega de esta tarjeta desde el punto de vista musical es que se conforma con una simple emulación por software y necesita la ayuda de una tarjeta midi especial.

¿Y para jugar?

La tarjeta de sonido DMX 6 Fire 24/96 cuenta con tres salidas analógicas para transmitir el sonido decodificado Dolby 4.1 y 5.1 a un sistema de altavoces sin decodificador. También soporta las normas Direct Sound 3D, EAX 1.0, 2.0 y A3D1.x, pero únicamente lo consigue mediante software. De esta forma, todos los sonidos 3D están gestionados por el procesador. Esto le obliga a un trabajo adicional e influye en su rendimiento a la hora de jugar. No obstante es una cuestión más técnica que perceptible. La DMX 6Fire 24/96 es también capaz de gestionar la decodificación del sonido Dolby Digital 5.1 de los DVD vídeo, que también se realiza mediante software en el procesador de la CPU.

En resumen, esta tarjeta de sonido seduce sobre todo por sus cualidades de grabación y de salida de sonido. Pero también puede servir para jugar y para las tareas multimedia en general. Tanto el jugador como el músico estarán encantados con ella.

7,5

NOMBRE: DMX 6Fire 24/96
FABRICANTE: Terratec
CARACTERÍSTICAS: Procesador Envy 24, sonido 24 bits y 96 KHz, panel de entrada y salida de sobremesa, compatible con A3D1.x, Direct Sound 3D y EAX versiones 1.0 y 2.0.
PRECIO: 249,99 €

El panel externo contempla todo tipo de conexiones, tanto analógicas como digitales.

CREATIVE LABS GEFORCE 3 TI500



FABRICANTE: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Procesador GeForce 3 Ti 500 a 240 MHz, memoria DDR de 64 MB a 250 MHz, salidas TV & DVI, formato AGP Pro.
PRECIO: 474,20 €

8

Últimamente, Creative Labs estaba poco presente en el mercado de las tarjetas 3D y sus nuevos productos tardaban en llegar. Sin embargo, el fabricante no se ha olvidado del mercado. La prueba de ello se llama GeForce 3 Titanium 500. Esta magnífica tarjeta de última generación, basada en el procesador del mismo nombre, representa la gama más alta de NVIDIA. El procesador funciona a 240 MHz, y los 64 MB de memoria DDR a 250 MHz.

Sus prestaciones son excelentes y el procesador está preparado para los juegos del futuro. La tarjeta también dispone de una salida TV y DVI para pantallas LCD. Fabricada por MSI, la tarjeta está equipada con un soberbio conjunto de radiador y ventilador plateado que también colabora en aligerar calorías a la memoria. El *overcloking* es ampliamente posible al menos hasta 275/275. Creative ofrece dos juegos más bien mediocres: *eRacer* e *Incoming Forces*. Lamentamos la ausencia de un programa de lectura de DVD, algo difícilmente justificable a este precio.

AIRE CONSOLERO EN TU PC

Ya llevamos tiempo asistiendo a la migración de periféricos procedentes de otras plataformas al mundo del PC. Es el caso de los dos gamepads de Project Design que nos ocupan, que también son compatibles con PS2. El primero de ellos, el USB Controller, es una réplica del que acompañaba la PSX y cuesta 12,00 €. Es USB, así que la instalación es realmente rápida. Se trata de un mando cómodo y preciso. Su precio lo hace especialmente recomendable como segundo gamepad cuando compartes tu PC en un partido de *FIFA 2002*. Claro que si quieres vibración y mandos analógicos, la cosa te saldrá por el doble (24,00 €). A pesar de ser USB, en el caso del USB Shock Controller tendrás que echar mano de controladores para conseguir las oportunas vibraciones. De todas formas, no supone una instalación complicada. Otra de sus características es la incorporación de mandos analógicos precisos, que son realmente útiles en juegos deportivos y en los de acción. Su diseño también es mucho más atractivo. Si buscas un controlador económico y con vibración, éste es una buena opción.

6

NOMBRE: USB Controller
FABRICANTE: Project Design
CARACTERÍSTICAS: Gamepad digital USB con 8 botones.
PRECIO: 12,00 €

NOMBRE: USB Shock Controller
FABRICANTE: Project Desing
CARACTERÍSTICAS: Gamepad digital USB con 8 botones, dos sombreros analógicos, función turbo, ralentí y vibración.
PRECIO: 24,00 €

7,5

CREATIVE LABS SOUND BLASTER LIVE! 5.1 DIGITAL

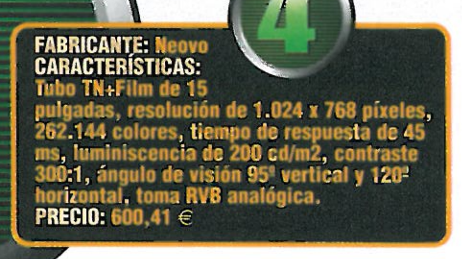
Para prolongar la vida de la gama Live!, ya muy larga, Creative Labs propone la Live! 5.1 Digital. Esta tarjeta está dotada de una DSP multifunciones Emu10k1 que administra principalmente 32 voces con DirectSound3D y permite efectos en tiempo real en los juegos. Como todas las Live!, ésta destaca en la creación musical. Soporta 1.024 voces, 64 de las cuales sin dilaciones. Además, administra la decodificación Dolby Digital 5.1 de los DVD Video. Sin duda, una tarjeta de sonido completa y polivalente.

8

FABRICANTE: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: DSP Emu10k1, sonido 5.1 Dolby Digital y DTS, compatible con DS3D, EAX 1.0, 2.0 y A3D 1.x, salida digital mini-jack, entrada de línea, entrada de micro.
PRECIO: 101,97 €

NEOVO F-15

Sus características podrían dejar helado a más de uno. Con una gama de 260.000 colores y un ángulo de visión vertical de únicamente 95º, el tubo utilizado para construir esta pantalla presenta algunas lagunas serias. Además, sólo puedes esperar lo peor cuando sabes que la pantalla no alcanza más que 22 imágenes por segundo, es decir la mitad de lo que ofrece la L365 de Eizo. Era previsible: la pantalla se revela completamente inadaptada al contexto lúdico. Incluso los juegos de estrategia parecen ahogarse y se visualizan mal a causa de una remanencia demasiado fuerte. Los píxeles dejan una estela al menor movimiento. Lástima, ya que supera los tests de miras de gris y de colores: el F-15 se revela como una de las pantallas más capaces en materia de visualización de matices. Nuestro veredicto es que se trata de una pantalla reservada a los profesionales del Buscaminas, del Solitario y del Word Perfect en cualquiera de sus versiones.



4

FABRICANTE: Neovo
CARACTERÍSTICAS: Tubo TN+Film de 15 pulgadas, resolución de 1.024 x 768 píxeles, 262.144 colores, tiempo de respuesta de 45 ms, luminiscencia de 200 cd/m2, contraste 300:1, ángulo de visión 95º vertical y 120º horizontal, toma RVB analógica.
PRECIO: 600,41 €

EIZO L365

Eizo conserva su reputación, ya que su nueva L365 ofrece las mejores características del momento. Esta LCD de 15 pulgadas de gama alta consigue dos récords: alcanza las 50 imágenes por segundo y su tubo ofrece, en teoría, el mayor número de matices por color gracias a una tasa de contraste récord para una pantalla de cristal líquido de este tamaño, 450:1.

Lo has entendido bien, la L365 es cara, pero es una de las primeras pantallas preparada para responder a las expectativas de los jugadores. Puesta a prueba en un principio con juegos de estrategia, se comporta bien, como el 90% de las pantallas LCD del mercado. Pero tampoco falla con juegos como *Quake 3*, que suelen causar verdaderos problemas. Aun así, la latencia (la impresión que los píxeles producen durante los movimientos del ratón) a veces es menos visible que en sus rivales, pero no imperceptible. Esta LCD de ultima tecnología no siempre alcanza el nivel de las pantallas con tubo catódico.



7

FABRICANTE: Eizo
CARACTERÍSTICAS: Tubo TN+Film de 15 pulgadas, resolución 1.024 x 768 píxeles, 16,7 millones de colores, tiempo de respuesta 25 ms, luminiscencia 300 cd/m2, contraste 450:1, ángulo de visión 150º vertical y 160º horizontal, toma RVB analógica y DVI.
PRECIO: 738,31 €



CREATIVE LABS PERSONAL CINEMA

El Personal Cinema de Creative Labs consta de una tarjeta 3D basada en el chip GeForce MX 400 con 64 MB de SD-RAM y un sintonizador de TV desviado a una caja externa que también integra las conexiones de audio y vídeo. Creative también incluye un mando a distancia por infrarrojos que permite controlar las funciones de sintonización de TV y DVD. Con el programa WinDVR instalado, podrás ver la tele en el PC. También puedes grabar emisiones procedentes del sintonizador de TV o de una fuente externa (S-Video o compuesto) con los formatos MPEG 1 y MPEG 2. La codificación se efectúa de manera totalmente programable. Eso sí, necesitarás una CPU potente (superior a 900 MHz) para sacar un buen rendimiento a todos estos formatos.

La lectura de los DVD se realiza a través de la versión 3.1 de WinDVD y se ha incluido una salida de TV que también ofrece las funciones de pantalla múltiple de la GeForce 2 MX. Sin igualar las prestaciones 3D y la simplicidad de una tarjeta multifunciones como la All In Wonder Radeon, el Personal Cinema ofrece una alternativa interesante para aquellos que deseen seguir en la órbita de NVIDIA.



FABRICANTE: Creative Labs
CARACTERÍSTICAS: Tarjeta 3D Geforce 2 MX 400 con 64 MB de SD-RAM, procesador a 200 MHz, memoria a 166 MHz, sintonizador de TV, mando a distancia por infrarrojos.
PRECIO: 299,91 €

WESTERN DIGITAL 1200 SE

Tras el disco duro de 100 GB que probamos el mes anterior, Western Digital eleva un poco más el listón. El WD1200 retoma poco más o menos las características del 100. Encontramos tres platos, que giran a 7.200 r.p.m., de 40 GB. La memoria caché cuenta con una tasa de transferencia media de 36,7 MB/s y un tiempo de acceso medio de 12,8 ms. El WD1200 constituye una excelente elección para los bulímicos de espacio, pero va a comercializarse a un precio prohibitivo.

FABRICANTE: Western Digital
CARACTERÍSTICAS: Disco duro 120 GB a 7.200 r.p.m., interfaz IDE, transferencia 36,7 MB/s.
PRECIO: 473 €





FABRICANTE: Abit
CARACTERÍSTICAS: Chipset KT266A, velocidad de memoria 200/266 MHz, ranura SGP.
PRECIO: 190 € (aprox.)

ABIT KR7A

El KT266A es hoy por hoy el mejor chipset para los procesadores AMD, y la KR7A de Abit lo incluye. Esta placa base se presenta con cuatro emplazamientos para memoria DDR capaces de alcanzar 4 GB a 200 o 266 MHz. Además de la ranura SGP, hay seis ranuras PCI. La versión RAID está dotada con el controlador HighPoint HPT372 que le permite acceder al UltraDMA133. En cuanto a las prestaciones, esta placa base obtiene excelentes resultados. La KR7A cuesta alrededor de 190,00 €, mientras que la versión RAID cuesta unos 35 € más.



Los juegos de acción del momento tienen sendas demos jugables con las que podrás hacerte una idea muy precisa de lo que estos títulos dan de sí. Tampoco falta en el CD una completa demo del excelente Battle Realms ni los últimos parches. Además, incluimos uno de los mejores mods disponibles en la Red.

Cómo instalar el CD

No hará falta que lo agites antes de usarlo. Basta con que lo introduzcas y dejes que el autoarranque haga el resto. ¿Que no tienes el autoarranque activado? Pues abre el Explorador o Ejecutar y haz doble clic en inicio.exe en el directorio raíz del CD. Una vez cargada la página principal, podrás acceder a los múltiples bits de nuestro regalo del mes. En caso de que no te aparezca la página principal, puedes instalar los diferentes programas haciendo doble clic en el ejecutable correspondiente, al que puedes acceder a través del Explorador.
En el caso de las demos, te indicamos la ruta de instalación en la ficha técnica de cada una de ellas.

RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN

DEMO PARA UN SOLO JUGADOR

INSTALACIÓN: Demos/wolfsp/wolf_spdemo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Gray Matter
EDITOR: Activision / Proein
REQUISITOS: PII 400, 128 MB de RAM, 120 MB libres, tarjeta gráfica 16 MB, DirectX 8.0a.



Tras el éxito de la demo multijugador, la asignatura pendiente de Gray Matter era editar también un par de misiones jugables para que todos aquellos que sintiesen curiosidad por este juego pudieran probarlo y decidir por sí mismos si vale la pena. En esta demo puedes acceder a dos de los niveles del modo historia.

La primera, "Fuga del Castillo", es la que inaugura el juego. Estás encerrado en una celda en lo más profundo del castillo de Wolfenstein. Tu objetivo es fugarte, y para ello debes empezar por asaltar a uno de tus guardas y hacerte con un arma para, a continuación, recorrer este laberinto de sinuosos corredores en dirección al exterior. Luego pasas a "Sobreviviendo en las Catacumbas", segundo nivel de la segunda misión, la titulada "Secreto Oscuro". Tu objetivo es hacerte con el diario del profesor Zemph y eliminar uno a uno a los miembros del escuadrón paranormal de las SS que encontrarás en los alrededores de la cripta.





DEMO MULTIJUGADOR

INSTALACIÓN: Demos/wolfsp/wolf_smpdemo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Gray Matter
EDITOR: Activision / Proein
REQUISITOS: PII 400, 128 MB de RAM, 120 MB libres, tarjeta gráfica 16 MB, DirectX 8.0a.

Un par de misiones en el modélico modo multijugador de este juego. En la primera, participas en un combate en el interior de una base en la que hay varias banderas que debes ir capturando. Puedes refugiarte en los búnker o nidos de ametralladoras. La segunda es una versión reducida del desembarco en la playa de Omaha. Puedes unirte a los aliados o al Eje y elegir una clase de personaje (soldado de varios tipos, ingeniero o médico). Los aliados tienen como objetivo entrar en la base enemiga y hacerse con unos valiosos documentos mientras que los alemanes deben impedirlo a toda costa.

CONTROLES

Disparar: botón izquierdo del ratón • **Recargar**: R
Adelante: W • **Atrás**: S • **Izquierda**: A
Derecha: D • **Usar**: E
Saltar: barra espaciadora

SUMARIO

CD1

GENERATIONS ARENA

INSTALACIÓN: Extras/MOD Generations/gen-099a-beta.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Wirehead Studios
REQUISITOS: PII 450, 128 MB RAM, 63,6 MB de espacio libre en el disco duro, tarjeta gráfica 3D de 16 MB.



CONTROLES
Adelante: W • Atrás: S • Izquierda: A
Derecha: D • Disparar: botón izq. del ratón.
Saltar: barra espaciadora • Cambio de armas: 1-8

Generations: Arena es el mod que te ofrecemos este mes. Se trata de una variación de *Quake III* que utiliza el mismo motor del juego de id Software y que permite enfrentar entre sí a personajes de varios clásicos de la acción en 3D (*Wolfenstein*, *Doom*, *Quake*, *Quake II* y *Quake III*). Tu serás el que elija cuál de las generaciones de personajes se adapta más a tus gustos. Cada una de ellas tiene sus propias clases, armas, física y estilo de juego.

Los modos de juego son los clásicos de los juegos de id Software: combate todos contra todos, captura de bandera, y *deathmatch* por equipos.

BATTLE REALMS

INSTALACIÓN: Demos/Battle/Battle Realms Demo.exe
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Liquid Entertainment
REQUISITOS: P II 300, 64 MB RAM, 140 MB libres, DirectX 8.0, tarjeta gráfica 3D de 16 MB.



Un equilibrado cruce de estrategia en tiempo real y acción. El joven Kenji vuelve a su tierra tras largos años de exilio. Su objetivo es reorganizar el Clan del Dragón, que lideró un día su padre, y convertirlo en el más poderoso de los que se disputan el control de este reino feudal. Con esta demo vas a familiarizarte con los movimientos de Kenji gracias al tutorial. Una vez superado éste, podrás poner en práctica lo aprendido en la partida rápida que incluye también esta demo.

CONTROLES
Todos los controles se realizan con el ratón

MEDAL OF HONOR: ALLIED ASSAULT

INSTALACIÓN: Demos/MOH/mohaampdemo.EXE
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: 2015 Inc.
REQUISITOS: P II 400, 128 MB RAM, 136 MB libres, DirectX 8.0, tarjeta gráfica 3D de 8 MB.



Al igual que pasó con *Return to Castle Wolfenstein*, la demo multijugador de este juego sirve como primer contacto para hacerse una idea del potencial de este *shooter*. Para jugarla deberás instalar en tu disco duro el programa Gamespy. El escenario elegido para que juegues un largo nivel es Stalingrado. Como si se tratara de la película *Enemigo a las puertas*, deberás combatir en el modo *deathmatch* evitando el fuego cruzado de los peligrosos francotiradores que acechan en todas partes.

CONTROLES
Ataque primario: botón izq. • **Ataque secundario**: botón dcho. • **Recargar**: R • **Adelante**: W
Atrás: S • **Izquierda**: A • **Derecha**: D • **Usar**: E
Saltar: Barra espaciadora

SERIOUS SAM: THE 2nd ENCOUNTER

INSTALACIÓN: Demos/Secound/SeriousSamSEDemo.exe
GÉNERO: Acción
DESARROLLADOR: Croteam
REQUISITOS: P II 300, 128 MB RAM, 133 MB libres, DirectX 8.0, tarjeta gráfica 3D de 16 MB.



Ésta es una demo bastante completa, ya que permite probar prácticamente todas las opciones del juego. Es decir, que vas a poder jugar en solitario o en el modo multijugador a esta segunda parte de *Serious Sam*, que llega con mejores gráficos y una jugabilidad revisada que lo hace un poco más difícil que la anterior entrega. La demo te permite disfrutar del exquisito sentido del humor de la compañía croata Croteam y jugar a su célebre opción para cuatro jugadores en pantalla partida.

CONTROLES
Dispara: botón izuierdo del ratón.
Adelante: W • **Atrás**: S • **Izquierda**: A
Derecha: D • **Recargar**: Alt.



JUEGO COMPLETO

El juego de regalo de este mes te sitúa en el ojo del huracán de un conflicto contemporáneo. **El centro de Asia es el escenario y estás solo**, coordinando desde el estado mayor a la fuerza multinacional que **combate el peligro amarillo.**

FORCE 21

En este juego de estrategia contemporánea en tiempo real son los chinos los que inician las hostilidades. Su ataque a la República de Kazajistán es contestado por una coalición ruso-americana cuyas tropas de élite se agrupan en la Force 21 del título. Así empieza una campaña dividida en 30 misiones en la que manejarás más de 40 vehículos por escenarios de China, Rusia y la república centroasiática invadida. El modelado en 3D del terreno y los numerosos accidentes geográficos impedirán a tus vehículos trazar una tangente plácida y sin chinos en la costa. Como postre, puedes disfrutar de cualquiera de los diez escenarios que ofrece el modo multijugador.

El alto mando

En *Force 21* tu papel es el control de la intendencia del ejército aliado. Eso supone que no tendrás la oportunidad de escoger tus unidades directamente en la pantalla. Te limitarás a dar órdenes a los grupos en los que se distribuyen las unidades, que se corresponden a las diferentes letras de la interfaz. En la parte inferior de la pantalla podrás ver las unidades que integran cada destacamento así como su estado de salud.

Cuando selecciones un objetivo y se lo asignes a un bloque de unidades, tenderán a atacarlo todas a la vez, así que es importante que utilices las opciones de formación y movimientos en el campo de combate para que actúen de forma más coordinada y eficaz. La opción Return Fire hará que cada unidad tome la iniciativa cuando sea atacada.

Bajo el botón de formación encontrarás una serie de iconos que permiten atrincherar unidades que no vas a mover, recibir información de los radares o solicitar ataques aéreos para debilitar la resistencia del enemigo. También podrás ordenar a los ingenieros que construyan cañones o puentes para cruzar los numerosos ríos que vas a encontrar.



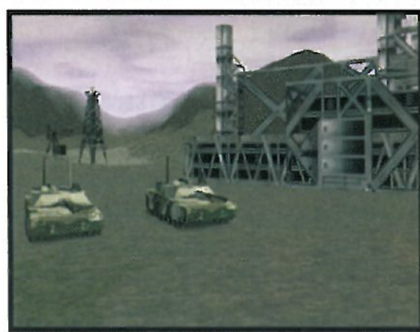
Prepara tus carros de combate y defiende tus bases. Esto es la guerra.



Instalación

INSTALACIÓN: D:\Setup
GÉNERO: Estrategia
DESARROLLADOR: Red Storm
REQUISITOS: P 200; con aceleradora 3D compatible con Direct 3D o P 233 MMX, 32 MB de RAM, 150 MB de disco duro, W 95/98

Seleccionar grupos de unidades	Botón izqdo. del ratón
Dar ordenes a las unidades	Botón dcho. del ratón
Rotar equipos	Tabulador
Cambio de vista a primera persona	Ctrl.
Ver mapa estratégico	Espacio
Menú de opciones	F10



No dudes en utilizar los edificios como parapeto.



Las formaciones y la situación de las unidades son de gran importancia.

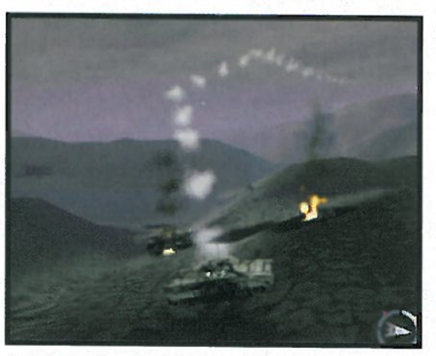
INTERFAZ



MINI-MAPA

PANEL DE SELECCIÓN DE LOS GRUPOS DE UNIDADES

- A MOVIMIENTO DIRECTO
- B MOVIMIENTO EN ZIG ZAG
- C MOVIMIENTO ENVOLVENTE
- D DETENER UNIDADES
- E CAMUFLAR UNIDADES
- F ATRINCHERAR UNIDADES
- G ATAQUE DE ARTILLERÍA
- H ATERRIZAR/DESPEGAR HELICÓPTEROS
- I UTILIZAR COMUNICACIONES
- J CONSTRUIR PUENTE
- K PLANTAR MINAS
- L SOLICITAR APOYO AÉREO



No dejes las unidades quietas durante mucho tiempo. Los proyectiles acechan.

Avance cauteloso

No tardarás mucho en descubrir que los encontronazos con el enemigo están al orden del día y son muy perjudiciales para las unidades rápidas y con poco blindaje. Así que debes planificar los avances evitando que algunas unidades queden rezagadas y ordenándolas según el alcance de sus armas. Por ejemplo, es poco aconsejable que un jeep con lanzamisiles se desplace en la primera línea. Es más rápido que los carros de combate, pero tienes que hacerlo avanzar detrás de ellos si no quieres verlo reducido a cenizas a la primera de cambio. Tampoco debes exponer a los vehículos de avituallamiento. Quedarte sin combustible o munición será terriblemente perjudicial para la integridad física de tus vehículos.

Es conveniente encarar al enemigo antes de iniciar la escaramuza, ya que las unidades suelen estar más blindadas en su parte frontal que en los laterales o la parte trasera del vehículo. Esto mismo se puede aplicar a la hora de hacer saltar por los aires las unidades enemigas. Las posiciones elevadas te darán cierta ventaja para visualizar al enemigo y, por consiguiente, de disparar antes.

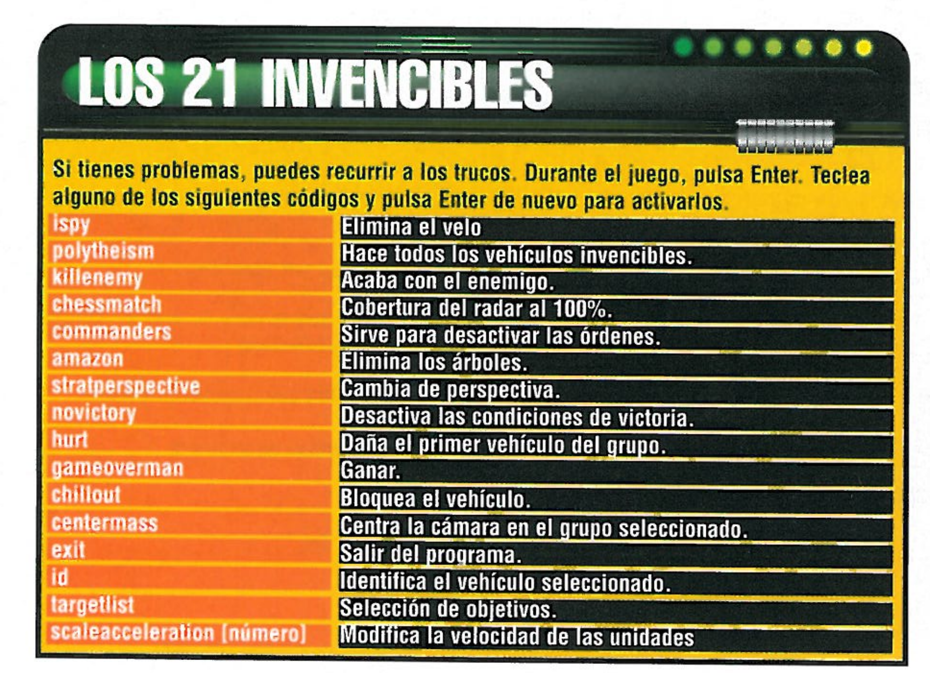
Cuando dispongas de unidades aéreas, podrás utilizarlas para lanzar ataques rápidos y despejar zonas, pero asegúrate de que tienes al enemigo localizado o, de lo contrario, los helicópteros caerán con relativa facilidad.

Más batallitas

El juego incorpora un editor de mapas con el que podrás crear nuevos escenarios. De este modo te será posible alargar la vida del juego e incluso recrear una de esas batallas históricas en las que te gustaría haber participado. Durante el juego podrás guardar la partida en el momento que desees, pero sólo dispones de espacio para grabar una vez. Así que cuando guardes, deberás sobrescribir y perderás la última que tenías guardada.

Bueno, aquí quedan estos consejos para que tu *Force 21* sea capaz de desbaratar los planes del ejército chino. Claro que también puedes unirte a ellos si el color amarillo te sienta bien. En cualquier caso, te esperan unas buenas dosis de estrategia.

Por problemas técnicos, no hemos podido incluir el manual este mes, pero lo haremos en el próximo número.



LOS 21 INVENCIBLES

Si tienes problemas, puedes recurrir a los trucos. Durante el juego, pulsa Enter. Teclea alguno de los siguientes códigos y pulsa Enter de nuevo para activarlos.

ispy	Elimina el velo
polytheism	Hace todos los vehículos invencibles.
killenemy	Acaba con el enemigo.
chessmatch	Cobertura del radar al 100%.
commanders	Sirve para desactivar las órdenes.
amazon	Elimina los árboles.
stratperspective	Cambia de perspectiva.
novictory	Desactiva las condiciones de victoria.
hurt	Daña el primer vehículo del grupo.
gameoverman	Ganar.
chillout	Bloquea el vehículo.
centermass	Centra la cámara en el grupo seleccionado.
exit	Salir del programa.
id	Identifica el vehículo seleccionado.
targetlist	Selección de objetivos.
scaleacceleration (número)	Modifica la velocidad de las unidades



Las unidades aéreas son tan vulnerables como efectivas.

NÚMEROS ATRASADOS



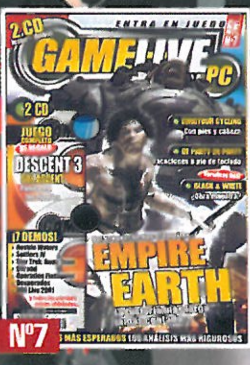
















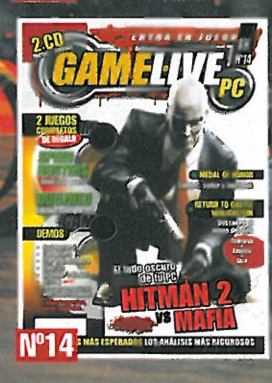












BOLETÍN DE PEDIDO

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 3,57 EUROS (595 pesetas) por ejemplar:

☐ nº1 ☐ nº2 ☐ nº3 ☐ nº4

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,18 EUROS (695 pesetas) por ejemplar:

☐ nº5 ☐ nº6 ☐ nº7 ☐ nº8 ☐ nº9 ☐ ESPECIAL AGOSTO ☐ nº10

SÍ, deseo recibir los números atrasados indicados con una cruz al precio de 4,78 EUROS (795 pesetas) por ejemplar:

☐ nº11 ☐ nº12 ☐ nº13 ☐ nº14

+2,15 euros (358 pts.) por gastos de envío (independientemente de la cantidad de ejemplares solicitada)

FORMA DE PAGO

☐ DOMICILIACIÓN BANCARIA ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐ ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

Oferta válida únicamente en España

☐ TARJETA VISA Nº ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ (VISA electrón no válida) Fecha caducidad de la tarjeta ☐☐☐☐

☐ TALÓN NOMINATIVO a nombre de IXO PUBLISHING IBÉRICA, S.L. GIRO POSTAL ☐

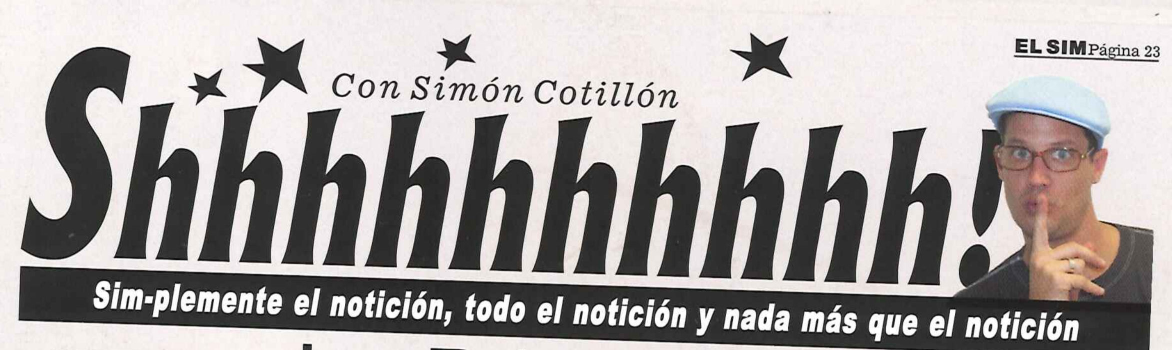
Nombre y Apellidos...Tel.......................

Dirección...

Población.......................................C.P.......................Provincia...............................

Firma del titular de la tarjeta VISA

Promoción válida para España. Pedidos para otros países, consultar por teléfono con Pere Giménez (00 34 932 418 100) o enviar e-mail a: suscripciones@ixoiberica.com



¡La Primera Cita fue la Última!

¡Menuda bofetada!
La primera cita del Sr. Novato con una morena de piernas largas va a acabar siendo la última.

Uno de los comensales del centro comercial de moda me ha informado de que una mujer misteriosa montó en cólera al descubrir que él no era tan soltero como le había hecho creer. Según mis fuentes, el Sr. Novato no se lo tomó demasiado bien y se agarró a la barra hasta caer rendido entre las copas. ¡Salud!

Mezclado y Agitado: SR. NOVATO.

La vida es un río que va a dar a la playa

La SRA. SIM fue descubierta con un favorecedor bikini en la playa acompañada por una amiga. Se preguntarán dónde se encontraba su marido… Eso nos gustaría saber a nosotros...

MÁS VIVOS QUE NUNCA ¿O NO?

¿Es cosa mia o **los Lápida** han dilapidado su fortuna?. Si antes estaban todo el día dando fiestas, ahora no se les ve el pelo.

Puede que sólo sean rumores, pero se dice que en cierta **House Party** vaquera había más cuernos que los del toro mecánico... ¡¡¡Muuuuuucho cuidado, Sr. Ali!!!



Rul-deo: House Party.

No estaba muerto, estaba de parranda

Un vecino nos informa de que la carpa y el payaso triste están **MÁS VIVOS QUE NUNCA** fastidiando con bromas pesadas a todo el vecindario.

La Carpa.

DE PATITAS EN LA CALLE

¿La señora de la casa, por favor? De momento, dos. **LA FAMILIA COMPAÑERAS** está buscando piso después de que el casero las echara tras su última **HOUSE PARTY**, ¡Aguafiestas!



DEMASIADO FUERTE PARA SER VERDAD. LOS REYES MAGOS SE VAN AL CENTRO

Las Navidades son época de familia y recogimiento. Una de mis fuentes más fiables me informa de que esta familia ha aumentado (alguien no pierde el tiempo...).
Se comenta que este año los reyes tendrán que usar más camellos por el lanzamiento de **LOS SIMS PRIMERA CITA**. Parece ser que ya no será sólo oro, incienso y mirra, ¡sino también las expasiones de Los Sims!







¡OÍDO COCINA!

No hay nada como sacar a cenar a la **Sra. Sim** al centro de la ciudad. Lo agradece efusivamente.



¡YA VIENEN LOS REYES, CON EL AGUINALDO!

www.espana.ea.com

PC CD-ROM

A partir del 21 de febrero

THE FALLEN ESTRENA EL NUEVO PRECIO FX PREMIUM

"The Fallen sorprende por su indiscutible calidad. Sobresaliente"
Computer Hoy

"The Fallen tiene todas las papeletas para convertirse en un gran éxito. Una oferta insuperable"
Micromanía

"El resultado es magnífico. Producto recomendado"
PC Actual

"The Fallen, por su duración y calidad es la elección para los que disfrutan de la buena aventura"
CiberPais

"Una de las mayores aventuras jamás vista en un PC"
Game Live

"The Fallen mejora el motor de Unreal™ Tournament... Todo un lujo a tu alcance"
PC Manía

"El punto fuerte de The Fallen es su jugabilidad, "engancha" desde el momento que te pones a jugar con él"
Computer Idea

"Uno de los títulos más jugables y adictivos que han pasado por nuestra redacción"
PC Today

"Compra obligada para los incondicionales"
PC Juegos y Jugadores

"The Fallen exprime el motor de Unreal™ Tournament hasta límites insospechados"
Top Games

Especial de The Fallen en www.fxplanet.com

aDeSe +16





9'95€
PC • CD-ROM
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO

NOVEDADES FX PREMIUM. AHORA ES TU PORTUNIDAD.



Los títulos FX Premium se venden en quioscos, grandes almacenes y tiendas de informática